MINISTERE DE LA DEFENSE

ETAT-MAJOR DE L'ARMEE DE TERRE

COFAT

TTA 150

TITRE IV

LE COMBAT PROTERRE EN MILIEU OUVERT

Expert de domaine : ENSOA

Edition 2008

AVANT-PROPOS

La présente section a pour but de rassembler à l'intention des personnels non officiers sous contrat ou de carrière, et notamment pour les candidats aux divers certificats militaires, les données de base indispensables pour comprendre et résoudre à chaque niveau les problèmes de combat auxquels ils peuvent être confrontés, quels que soient leur arme, leur service ou leur spécialité de formation, dans le cadre d'un engagement opérationnel.

Il s'agit de donner à ces personnels la capacité de faire face aux aléas du combat et non celle d'exécuter des missions spécifiques du fantassin. Ce fascicule n'est pas un règlement de manœuvre d'infanterie, mais un manuel de combat adapté aux structures **PROTERRE** (PROjection pour accomplir des missions principalement de PROtection, de PROfessionnels de l'Armée de TERRE) telles que définies dans la documentation de référence.

Les données de base exposées dans ce titre regroupent les connaissances tactiques théoriques correspondant aux **Missions Communes à l'Armée de Terre (MICAT)**.Elles constituent un document de référence pour les candidats aux épreuves générales du Brevet Supérieur de Technicien de l'Armée de Terre (BSTAT) et les instructeurs. Quoique indispensable, leur étude ne saurait toutefois suffire à la préparation aux épreuves tactiques des divers certificats militaires. Seule la mise en œuvre d'une réflexion, conformément à la **Méthode de Raisonnement Tactique (MRT),** confrontant les données de la mission, du terrain et de l'ennemi, permet d'adapter les connaissances acquises à des situations toujours différentes et mouvantes. Pour ce faire, l'instruction tactique pratique sur le terrain, avec troupe de manœuvre et opposition « intelligente », demeure indispensable.

Le TTA 106, « manuel d'emploi de termes, sigles, signes et symboles conventionnels militaires », devra être consulté systématiquement pour une bonne utilisation des termes militaires.

SECTION I - RAPPEL DU CONCEPT PROTERRE – MICAT

BUT RECHERCHÉ ET DONNÉES ESSENTIELLES	Le but recherché est : L'acquisition par l'ensemble des sous-officiers, des connaissances relatives aux structures des unités projetables PROTERRE et à leurs missions. L'acquisition par l'ensemble des sous-officiers, quel que soit leur domaine de spécialité, des compétences tactiques nécessaires au commandement opérationnel d'un élément PROTERRE, à l'échelon considéré.
REFERENCES	Notice provisoire sur l'instruction des unités élémentaires PROTERRE, édition 2003. TTA 106 (manuel d'emploi de termes, sigles, signes et symboles conventionnels militaires), édition juillet 2004. Livre blanc, édition 1994. TTA 808 (ennemi générique pour l'entraînement et l'instruction des forces terrestres), édition 2005.
CONSEILS POUR ABORDER L'ETUDE	Faire suivre chaque étude de mission d'une application terrain. Appliquer intégralement la méthode de raisonnement tactique (MRT) avant la rédaction des ordres aux niveaux chef de groupe et chef de section.

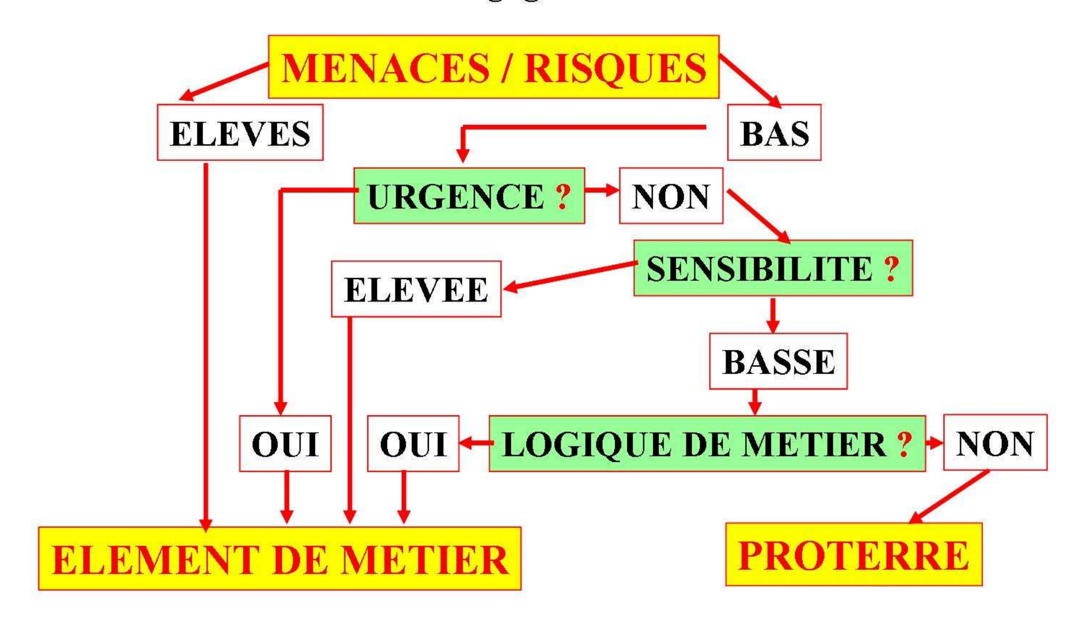
BUT DES STRUCTURES PROTERRE

La structure PROTERRE et les MICAT ont pour but de :

- remplacer la notion imprécise de TTA (toutes armes) ;
- réduire l'atomisation des unités ;
- soulager les unités d'infanterie de missions non spécifiques ;
- relancer la préparation des unités (instruction militaire fondamentale = « IMF » pour cadres et militaires du rang) pour remplir les missions communes à l'armée de terre.
- inclure tous les types d'unités élémentaires (la structure PROTERRE repose sur l'effectif de la plus petite unité organique recensée, l'escadron LECLERC).

Le concept PROTERRE-MICAT s'applique lors des MCD (missions de courtes durée) dans les DOM-TOM(département outre mer, territoire outre mer), en Afrique, en OPINT (opération intérieure) et en OPEX (opération extérieure).

Les unités PROTERRE doivent être engagées dans un **climat de basse intensité et en dehors de toute logique de métier**.



DEFINITION - CAPACITES

L'élément de projection terre est constitué à partir d'**une seule unité élémentaire** de la FAT ou de la FLT engagée en dehors de son métier premier pour remplir des **missions MICAT** aux ordres de **son capitaine commandant**. Son engagement est toujours précédé d'une mise en condition opérationnelle. Toutes les unités des forces terrestres sont susceptibles de constituer un élément PROTERRE.

Limité en effectifs, en armement et en équipement, l'élément PROTERRE n'a pas vocation à conduire des missions offensives et à combattre dans des milieux trop spécifiques (montagne, désert, jungle…)

Cet élément ne peut pas mener d'actions de contrôle de foules mais peut participer à des mesures de sauvegarde (ensemble des mesures de sûreté, de sécurité et de défense) face à une foule hostile.

En revanche, sur réquisition de l'autorité civile dans le cadre de l'Instruction Ministérielle 500, les unités élémentaires PROTERRE déjà constituées peuvent participer, en tant que force de 3ème catégorie, à la mission de maintien de l'ordre sur le territoire nationale au même titre que toutes les unités de l'Armée de Terre.

De même, il est susceptible de remplir des missions d'assistance aux populations (aide humanitaire, service public)

LES MENACES

Les menaces auxquelles peut se confronter une unité PROTERRE :
La principale menace découle du scénario 3 du livre blanc, décrit dans le CD-ROM de l'armée de terre édité par le CDES (édition 2003).
Le but de cet ennemi « BRIQUE » est de menacer la sécurité d'un département ou d'un territoire français d'outre mer, qu'il soit insulaire ou continental.

Il pourrait agir initialement comme suit :
Bandes armées* composées de 5 à 20 personnes dotées d'un armement individuel et collectif léger ainsi que de véhicules non protégés, capables de mener des actions brèves et brutales ainsi que de créer un climat d'insécurité, pouvant précéder ou accompagner une action d'envergure.

(*) Les modes d'action possibles des bandes armées peuvent être les suivants :
- coup de main sur des bâtiments administratifs, économiques ou de diffusion de l'information ;
- raid à portée limitée visant à détruire des moyens de communication, des dépôts,…;
- harcèlement des forces de police ou militaires par engagement de moyens limités, très disparates, voire de fortune, y compris les mines et les pièges…
- actions terroristes à fort impact psychologique, se manifestant par des attentats, des prises d'otage et/ou des actions commandos suicides et pouvant s'appuyer sur un soutien local.

Secondairement, dans le cadre d'une situation stabilisée, les UE PROTERRE pourraient être impliquées dans les scénario 4 et 5 (opération extérieure et forces de présence).

NB : - La section PROTERRE constitue le plus petit élément pouvant être engagé ;
- Le détachement PROTERRE peut être renforcé d'un complément de spécialistes pour répondre aux besoins spécifiques de la mission.

ORGANISATION



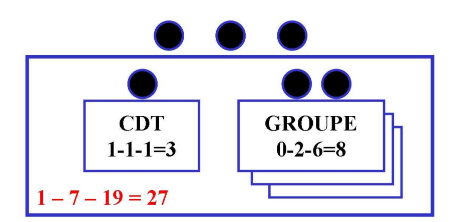
1 - LE GROUPE PROTERRE

Un groupe PROTERRE est constitué d’un chef de groupe, d’un chef de groupe adjoint et de deux trinômes (0 / 2 / 6 = 8).

2 - LA SECTION PROTERRE

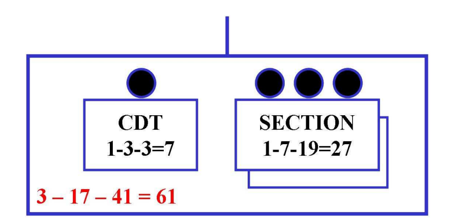
La section PROTERRE, constitue le plus petit élément pouvant être engagé.

Elément de base en organisation et en emploi, la section PROTERRE comprend 27 militaires appartenant si possible à une même section organique et au minimum à la même unité élémentaire. Elle est construite sur une structure ternaire.



3 - L'UNITE ELEMENTAIRE PROTERRE

C'est l'adjonction de deux sections et d'un élément de commandement fournis par la même unité élémentaire aux ordres de son commandant. Elle totalise un effectif de 61 militaires et est organisée comme suit :



4 - LE DETACHEMENT PROTERRE

Un détachement PROTERRE est constitué de deux compagnies (6 / 34 / 82 = 122) + des spécialistes au nombre variable.

Chapitre 5 – PRINCIPES D'EQUIPEMENT

Compte tenu de leurs missions, les éléments PROTERRE disposent d'un armement leur permettant notamment de faire face à une menace blindée réduite (AT4 CS).

Les équipements sont conformes au catalogue des matériels techniques (CDMT) pour les forces de présence et de souveraineté et au tableau unique effectifs matériel (TUEM) pour celles en OPEX. En métropole, les équipements sont prescrits par l'Ordre Administratif et Logistique (OAL) et autant que possible organiques.

ARMEMENT SPECIFIQUE DES UNITES PROTERRE

	CAL	PORTEE PRATIQUE	HAUSSE DE CBT.	PENETRATION	PERFORATION
PA	9 mm	50 m		15 cm de sapin à 25 m	Casque F1 à 25 m
FAMAS	5,56 mm	300 m		20 cm de bois à 100 m (BO)	7 mm d'acier à 100 m
MINIMI	5,56 mm	800 m	600 m		3,5 cm d'acier à 600 m
ANF1	7,62 mm	800 m	600 m	70 cm de bois à 400 m (BO)	12 cm d'acier à 100 m (perfo)
AT4CS	84 mm	200m	300 m	1,40 m de béton	500 mm d'acier
LRAC	89 mm	300 à 500 m	315 m	1 m de béton (AC)	40 cm de blindage

Chapitre 6 – LES MICAT

Les MICAT sont définies comme des missions opérationnelles pouvant être confiées en tout lieu aux unités engagées, uniquement dans un contexte de basse intensité, en dehors de leur domaine de spécialité et sans moyens spécialisés.

Les MICAT comprennent :

Cinq missions, principalement de sauvegarde (sûreté, sécurité, défense) :

- Surveiller.
- Soutenir.
- Boucler une zone.
- Tenir.
- Interdire.

Quatre procédés génériques complémentaires :

- Escorter (un convoi, un prisonnier, une autorité, des réfugiés, du ravitaillement,…) ;
- Patrouiller ;
- Réaliser un point de contrôle ;
- Armer un centre d'évacuation dans le cadre notamment d'une RESEVAC (mission d'évacuation de ressortissants).

En fonction de l'échelon tactique considéré, elles sont réparties ainsi :

	MISSIONS	PROCEDES	REACTIONS
GROUPE 0/2/6	- RECONNAÎTRE - ECLAIRER - SURVEILLER - APPUYER - COUVRIR - TENIR (DEFENDRE)	- PATROUILLER	- REAGIR A UNE EMBUSCADE - ROMPRE LE CONTACT
SECTION 1/7/19	- SURVEILLER - TENIR - INTERDIRE - SOUTENIR	- REALISER UN POINT DE CONTROLE - ESCORTER	- RIPOSTER - NEUTRALISER - DETRUIRE

COMPAGNIE 3 /17/41	- SURVEILLER - TENIR - INTERDIRE - SOUTENIR - BOUCLER UNE ZONE	- ARMER UN CENTRE DE REGROUPEMENT ET D'EVACUATION DANS LE CADRE D'UNE RESEVAC - ARMER UN CAMP DE « PERSONNES DEPLACÉES »	

SECTION II – DEVOIRS ET RESPONSABILITÉS DES MILITAIRES AU COMBAT

BUT RECHERCHÉ ET DONNÉES ESSENTIELLES	Permettre au combattant de situer son action au sein de son unité de rattachement.
REFERENCES	Notice provisoire sur l'instruction des unités élémentaires PROTERRE, édition 2003. Nouveau règlement de discipline générale militaire. Code du Soldat.

Chapitre unique - DEVOIRS ET RESPONSABILITÉS DES MILITAIRES AU COMBAT

L'efficacité des unités au combat exige que chaque militaire participe à l'action contre l'ennemi avec énergie et abnégation, y compris au péril de sa vie, jusqu'à l'accomplissement de la mission reçue.

Tout combattant, quel que soit son grade, sa fonction ou sa mission, a des devoirs permanents au combat :

- se garder en bonne condition physique et morale ;
- obéir aux ordres, dans le respect des lois, des coutumes de la guerre et des conventions internationales ;
- remplir sa mission avec la volonté de gagner et de vaincre, et si nécessaire au péril de sa vie ;
- respecter l'adversaire et veiller à épargner les populations ;
- rester à son poste ;
- renseigner son chef en toutes circonstances ;
- continuer à combattre jusqu'à épuisement de ses forces et de ses moyens de combat ;
- rejoindre l'unité la plus proche s'il se trouve isolé ou égaré.

De façon plus générale, en toutes circonstances, il doit :

- prendre soin de ses armes et de son matériel ;
- mépriser la propagande ennemie ;
- respecter intégralement les règles du droit des conflits armés acceptées par la France, en particulier celles relatives à la conduite à tenir envers la population civile et les prisonniers de guerre, ainsi que celles relatives à l'emploi des mines antipersonnelles et des piéges (Protocole II modifié et convention Ottawa).

S'il est lui-même fait prisonnier :

- bien connaître ses droits et les faire valoir ;
- s'efforcer de rejoindre une unité amie ;
- refuser d'aider l'ennemi ;
- en cas d'interrogatoire ne déclarer que ses nom, prénoms, grade, date de naissance, numéro matricule ou, à défaut, une indication équivalente.

Le militaire combattant, seul ou comme membre d'une unité ou d'un équipage :

- met tout en œuvre pour atteindre l'objectif désigné ou tenir le poste qui lui est assigné ;
- sert les armes ou le matériel dont il a la charge et assure au mieux le service des armes ou des matériels collectifs dont le personnel a été mis hors de combat.

En aucun cas il ne doit :

- abandonner des armes et des matériels en état de servir ;
- se rendre à l'ennemi avant d'avoir épuisé tous les moyens de combattre.

En tant que chef :

- le responsable conduit la lutte et poursuit le combat jusqu'au succès ou à l'épuisement de tous ses moyens.
- il doit stimuler la volonté de combattre ;
- maintenir en toutes circonstances l'ordre et la discipline, au besoin forcer l'obéissance ;
- prendre toutes dispositions pour qu'aucun document important et matériel utilisable ne tombe aux mains de l'ennemi.

En cas de réunion fortuite d'unités relevant de différents commandements et coupées de leur chef, le commandant d'unité le plus ancien dans le grade le plus élevé prend le commandement de l'ensemble. Il confirme leurs missions aux unités et, le cas échéant, en fixe une nouvelle à celles qui ne seraient plus en mesure d'exécuter leur mission initiale.

SECTION III - LE COMBATTANT INDIVIDUEL

BUT RECHERCHÉ ET DONNÉES ESSENTIELLES	Faire acquérir au combattant les actes réflexes et élémentaires nécessaires à son intégration dans le combat du trinôme.
REFERENCES	Notice provisoire sur l'instruction des unités élémentaires PROTERRE, édition 2003. INF 202 (manuel d'emploi de la section d'infanterie), édition 1999. Notice provisoire d'instruction sur le tir de combat. TTA 601 tome 1 (manuel de défense NBC), édition 1995. TTA 601 bis (les matériels et équipements NBC), édition 2ème semestre 1999.

Le militaire, intégré à une structure de type PROTERRE, combat principalement à pied en engageant le combat à courte ou très courte distance et si nécessaire au contact direct avec l'ennemi.

Son efficacité dépend notamment :

- de l'acquisition de savoir-faire techniques le rendant apte à servir l'ensemble des armes en dotation dans son trinôme et dans son groupe de combat,
- de l'acquisition de savoir-faire tactiques lui permettant de remplir sa mission en sûreté et en utilisant les possibilités offertes par le terrain,
- de la précision et de la rapidité de la transmission de ses comptes rendus.

Pour cela, il exécute des actes réflexes et des actes élémentaires.

Chapitre 1 – LES ACTES REFLEXES DU COMBATTANT

Au nombre de 11, les actes réflexes sont :

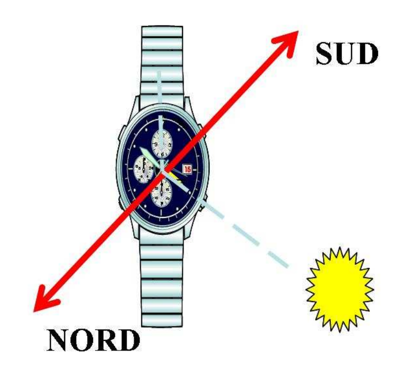
- ***s'orienter ;***
- ***observer ;***
- ***progresser ;***
- ***se protéger ;***
- ***se camoufler ;***
- ***apprécier une distance ;***
- ***désigner un objectif ;***
- ***tirer ou lancer une grenade ;***
- ***communiquer ;***
- ***rendre compte ;***
- ***garder la liaison.***

TERME MNEMOTECHNIQUE POSSIBLE : PP GARD COCOT.

1 - S’ORIENTER

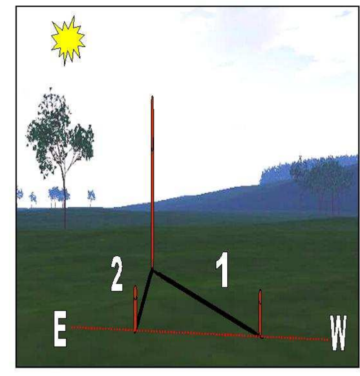
Il s’agit, tant en déplacement qu’à l’arrêt, de pouvoir déterminer et suivre une direction, ou de pouvoir d’emblée, et en attendant les ordres complémentaires du chef de trinôme ou du chef de groupe, de commencer la surveillance d’un secteur dangereux.

Déterminer une direction.
C’est connaître et savoir utiliser les différents moyens d’orientation. Le moyen le plus courant est la boussole, mais tout combattant doit pouvoir utiliser d’autres moyens.
- De jour : boussole, soleil, montre.
- De nuit : boussole, lune, étoile.



La montre analogique

- **Afficher l’heure solaire (Z)**
  Z en hiver = A (heure d’hiver)- 1h
  Z en été = B (heure d’été) - 2h
- **Pointer l’aiguille des heures vers le soleil**
- **Diviser par 2 l’angle « midi-aiguille des heures »**
- **La ½ droite partant à droite par rapport au soleil indique le nord.**

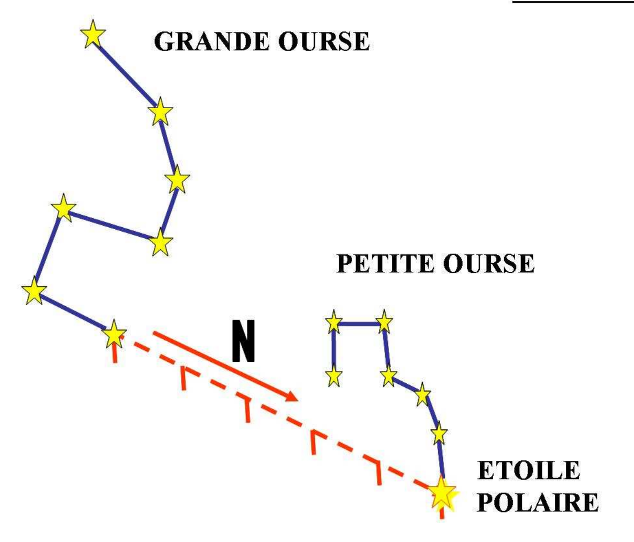


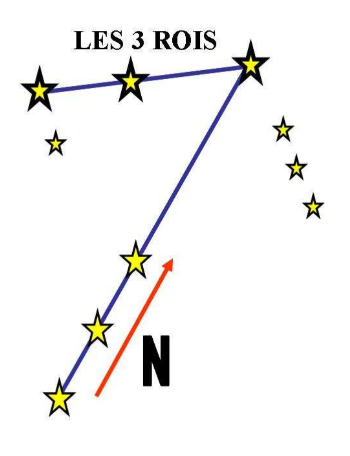
Méthode du piquet

- **Planter un piquet.**
- **Matérialiser le bout de l’ombre portée par un petit piquet ou un caillou.**
- **Attendre quelques minutes et matérialiser la deuxième ombre portée.**
- **Mettre son pied gauche en face du 1er repère et le droit en face du 2ème repère.**
- **L’axe formé devant vos pieds est l’axe OUEST-EST.**
- **Vous êtes face au nord.**

Nb : plus le piquet est long, plus l’ombre se déplace rapidement.

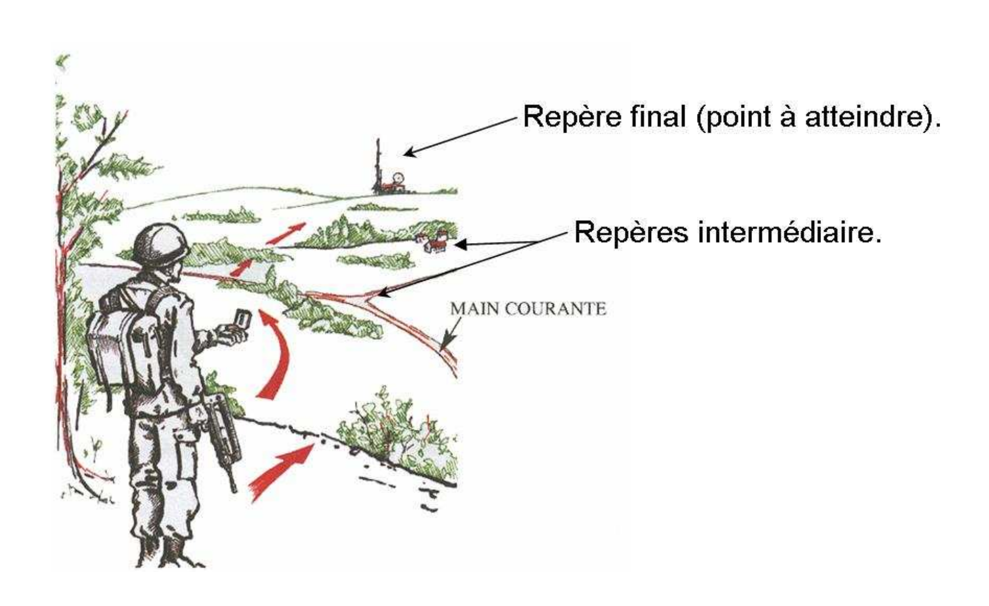
LES ETOILES





Conserver une direction.
C'est matérialiser la direction par un repère :
- de jour : éloigné,
- de nuit : rapproché.

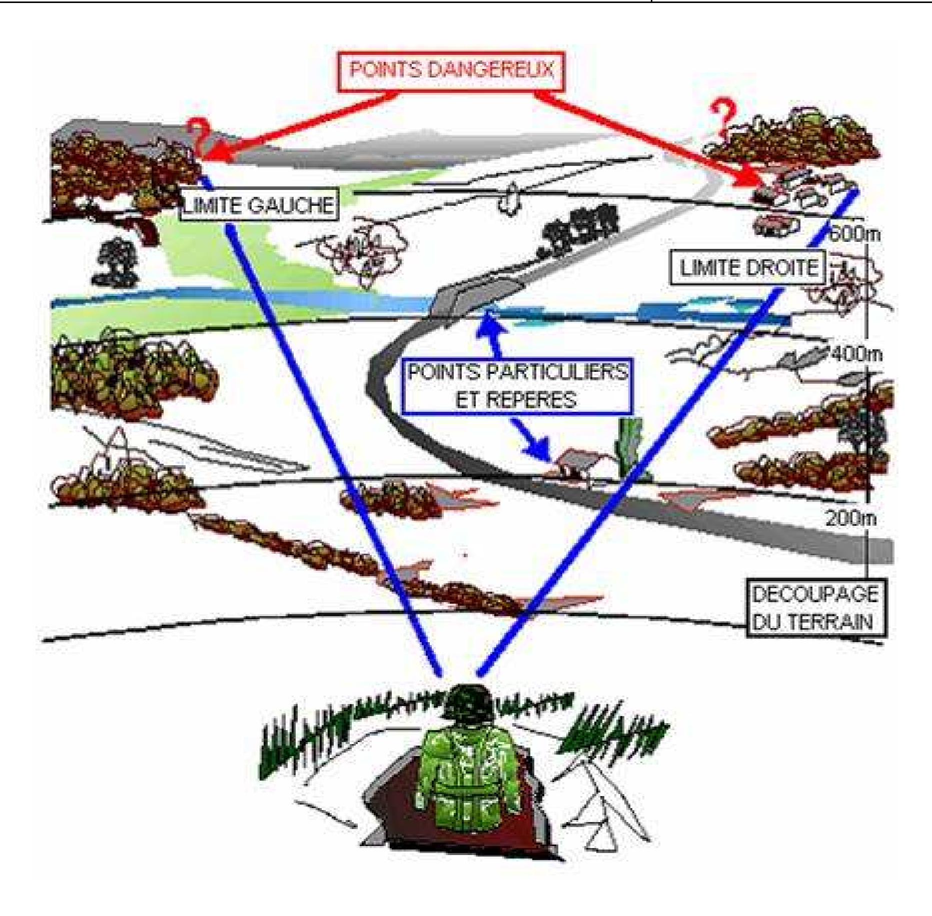
En cas de déplacement, rechercher des points de repère intermédiaires
De nuit, suivre des « mains courantes ».



2 - OBSERVER

Rechercher par la vue et l'écoute des renseignements concernant le terrain et les activités de l'ennemi, des amis, et, éventuellement, de la population. L'acquisition du renseignement par l'écoute peut précéder celle par l'observation directe.

COMPOSANTES	EXECUTION
Repérer les limites du secteur de surveillance.	Possibilités du champ visuel.
Identifier des points de repère.	
Découper le terrain.	Du plus loin au plus près.
Déterminer les points dangereux.	Points favorables à l'ennemi.
Assurer la permanence de l'observation en vue de détecter tout indice d'activité ennemie.	Continuité et régularité (balayage visuel).



3 - PROGRESSER

Se déplacer en utilisant le terrain pour échapper aux vues et aux coups de l'adversaire et en recherchant les indices de sa présence.

COMPOSANTES	EXECUTION
Choisir un mode de progression : - Marche normale. - Course. - Ramper. - Exécution de bonds.	 Chaque fois que possible. Pour franchir un passage dangereux. Pour échapper aux vues et aux coups. Pour se soustraire aux effets du feu.
Garder le contact à vue.	Au sein du trinôme.

4 - SE PROTEGER

Prendre les mesures adaptées pour être à l’abri des vues et des coups de l’adversaire.

COMPOSANTES	**EXECUTION**
Choisir l’emplacement le plus proche.	Masque, écran, construction
Aménager l’emplacement sans modifier l’aspect du terrain. Réaliser l’emplacement de combat camouflé.	Savoir se servir de son outil. A proximité de l’ennemi, travailler sans se faire voir ou déceler. S’assurer que l’on peut utiliser son arme.
Couvrir l’abri et revêtir les effets spéciaux (danger NBC)	se protéger contre les vues aériennes et les effets des armes NBC.

5 - SE CAMOUFLER

Tout en assurant la mission, se dissimuler aux vues de l'ennemi terrestre et aérien, et éventuellement de la population.

COMPOSANTES	**EXECUTION**
Choisir un emplacement.	Eviter les **Fonds** clairs, rechercher les zones d'ombre. (**F**)
S'adapter au terrain.	- Briser les **Formes** caractéristiques (**F**). - Supprimer les **Ombres** et reflets (**O**). - Eviter le contraste des **Couleurs** (**C**). - Utiliser les moyens individuels de camouflage. - Eviter de laisser des **Traces** (**T**) ou les effacer.
S'adapter à l'ambiance.	- Prendre garde aux **Odeurs** (**O**). - Rechercher les masques contre les moyens adverses de détection thermique. - Près de l'ennemi, éviter les **Mouvements** (**M**) brusques et le **Bruit** (**B**). De nuit : - Veiller au silence absolu - Eviter les **Lueurs** (**L**), reflets, **Eclats** (**E**) et la mise en œuvre continue de ses moyens modernes d'observation nocturne, qui sont détectables par l'ennemi (laser).

Termes mnémotechnique pour un bon camouflage : « FOMECBLOT » + « PADE ».

F : Fond, forme (se confondre avec le paysage).

O : Ombre (rechercher les zones d’ombre).

M : Mouvement (éviter notamment les mouvements brusques).

E : Eclat (éviter les reflets sur les moyens optiques, …).

C : Couleurs (éviter le contraste des couleurs).

B : Bruit (attention aux gourdes, gamelles, clés,…).

L : Lumière, lueur (lampe (même avec filtre), feu, briquet,…).

O : Odeur (nourriture, après-rasage,…).

T : Trace (sol gras, branches cassées, restes de repas, …).

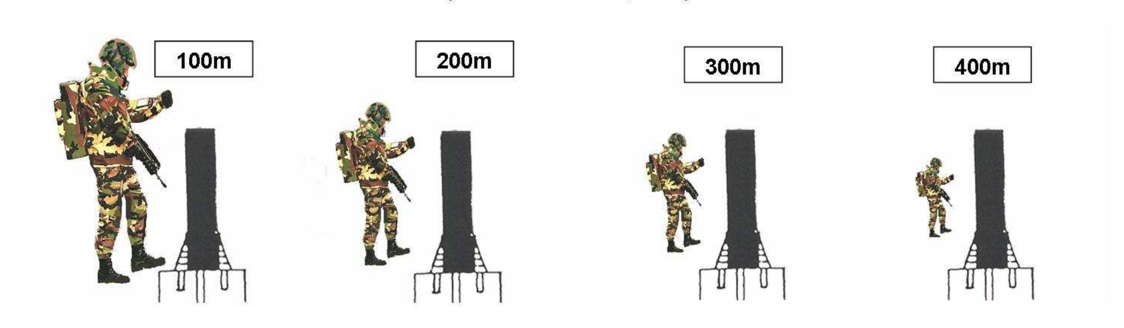
Le camouflage doit être **P**ermanent, **A**dapté, **D**iscret, **E**ntretenu.

6 - APPRECIER UNE DISTANCE

Evaluer la distance pour accroître la précision des comptes rendus, se déplacer d'un point à un autre, ou désigner la position de l'ennemi et ainsi, pouvoir faire usage de son arme dans les meilleures conditions.

COMPOSANTES	**EXECUTION**
Evaluer à vue.	A l'aide du guidon du FAMAS , de jumelles équipées d'un micromètre, de distances connues comme la longueur d'un terrain de foot ou l'espace entre deux poteaux téléphonique.
Evaluer au pas (si possible).	Etalonnage.
Reconnaître si l'objectif est à portée de l'arme (cf. Schéma).	Vérifier la hausse de l'arme si nécessaire.

Appréciation d'un homme debout à l'aide du guidon de FAMAS
(homme taille 1,70m)



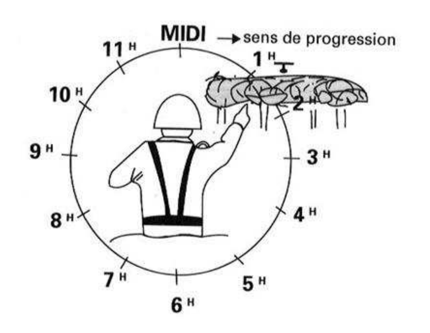
7 - DESIGNER UN OBJECTIF

Désigner rapidement et précisément un objectif de façon à permettre sa localisation.

COMPOSANTES	EXECUTION
Chercher les points de repère.	Fixes et caractéristiques, proches de l'objectif.
Désigner l'objectif.	Dans telle direction, par rapport à tel repère, à telle distance, tel objectif.
Situer l'objectif par rapport au point de repère.	- Procédé de la main étalonnée (DDRO). - Procédé du cadran horaire. - Procédé du pointage de l'arme.
Décrire l'objectif.	Nature, forme, couleur, attitude (statique, mobile, se déplaçant de... vers... etc.).

D D R O : Direction – Distance - Repère – Objectif.

Méthode du cadran horaire :
Exemple :« A 1 heure,un hélicoptère en stationnaire au-dessus des arbres ! »



Méthode de la main :
Dans la direction de mon bras,
100 mètres, un poteau,
5 doigts à gauche, un homme posté



-
- Méthode du pointage de l'arme.
  - Repérer l'objectif.
  - Pointer l'arme.
  - Bloquer l'arme.
  - Laisser la place à la personne qui doit voir l'objectif.
  - Celle-ci prend la ligne de mire

8 - TIRER OU LANCER UNE GRENADE

Connaître la TECHNIQUE et le SERVICE de son arme (des grenades et si possible des autres armes du groupe) de façon à en obtenir à tout instant un emploi efficace pendant le combat à terre.

COMPOSANTES	EXECUTION
Connaître son arme : - démontage ; - remontage ; - incidents de tir ; - entretien ; - munitions.	La technique et le service de l'arme sont indiqués dans les notices particulières à chaque type d'armement (FAMAS – MINIMI - AT4CS, …).
L'utiliser, tireur non ISTC : - savoir régler son arme ; - savoir tirer : - au poser, - au tir instinctif : - juger, - jeter, - en version lance-grenades. **L'utiliser, tireur ISTC :** Savoir tirer au poser ou au tir instinctif : - debout, - coucher avec bipied, - coucher bras franc, - avec un genou au sol, - avec deux genoux au sol, - accroupi, - assis, - en version LG.	
Connaître et appliquer les mesures de sécurité.	

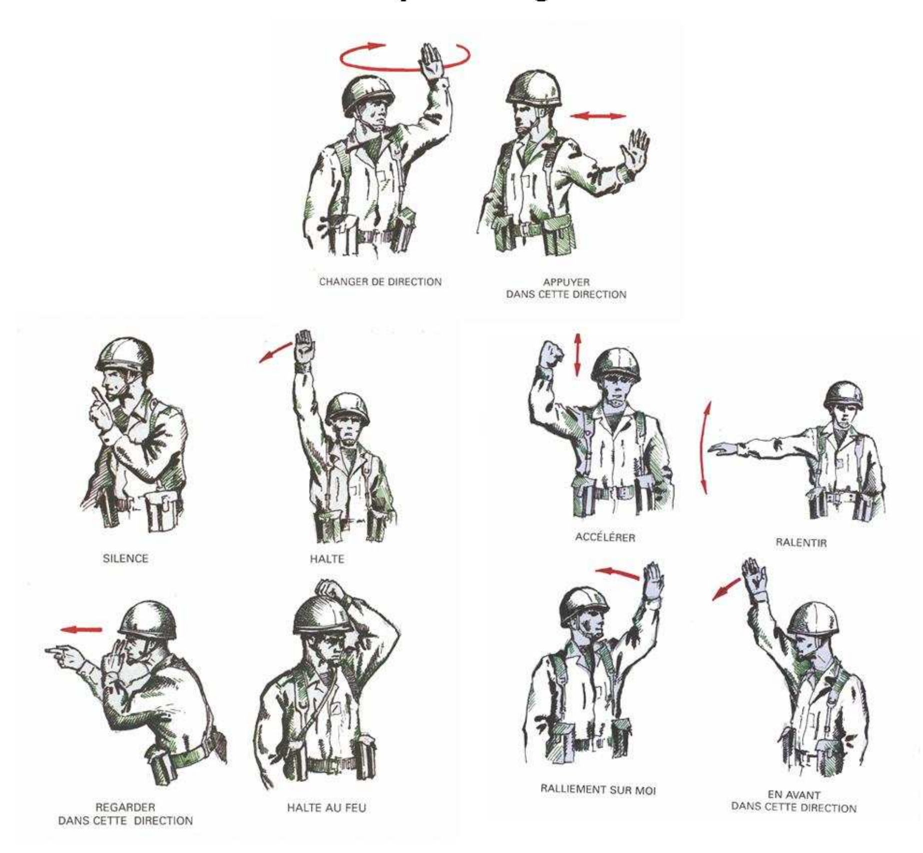
Le combattant doit en outre savoir mettre en œuvre les explosifs et artifices divers qui sont des compléments indispensables à l'exécution de certaines missions.

9 - COMMUNIQUER

Transmettre, par un moyen adapté à la situation du moment, un renseignement aux voisins, au chef de trinôme, ou au chef de groupe.

COMPOSANTES	EXECUTION
ETRE EN LIAISON avec son chef et ses voisins. Utiliser le moyen de transmission le plus direct (avant le contact) ou le plus rapide (loin de l'ennemi ou au cours du combat).	PROCEDES : - à la voix ; - au geste (code) ; - par téléphone ; - par radio ; - par signaux sonores ou lumineux (code).

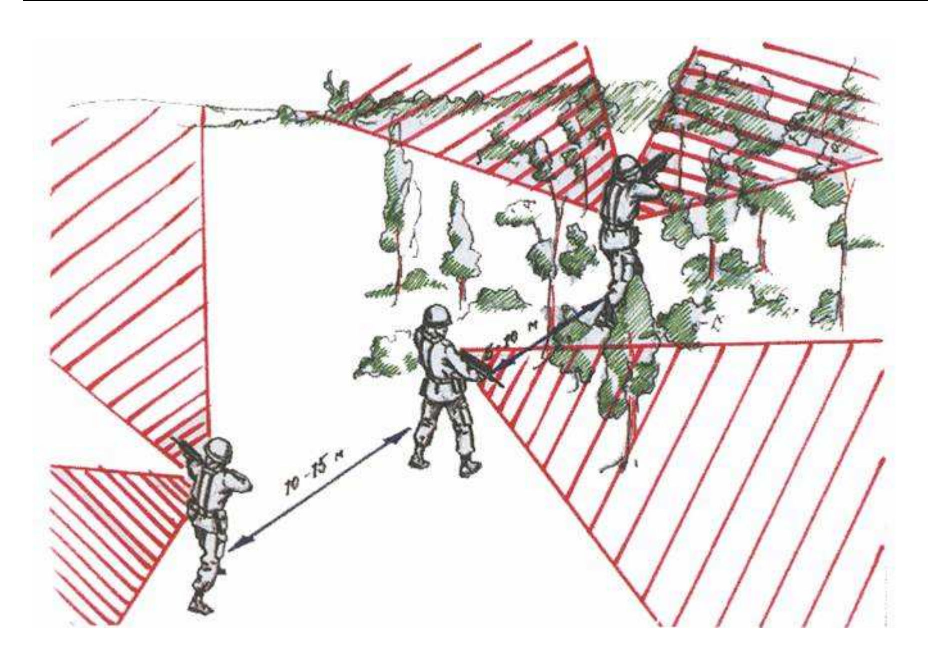
Communiquer aux gestes:



10 - GARDER LA LIAISON AU SEIN DU TRINOME

Se déplacer dans la direction générale prescrite, ou se poster, en gardant la liaison à vue avec les autres combattants du trinôme, en vue d'assurer leur protection.

COMPOSANTES	EXECUTION
Suivre le même cheminement.	En progression du même côté d'un couvert.
Garder la liaison à vue en déplacement ou à l'arrêt.	Adapter la distance au terrain et à la visibilité, de façon à ne pas pouvoir être touché par la même rafale, mais à pouvoir communiquer.
Assurer la sûreté du trinôme en déplacement.	- Le combattant marchant en tête assure la sûreté immédiate et l'observation au plus près. Il recherche tout indice de piège ou de présence ennemie (voir annexe 5). - Le deuxième combattant assure l'observation plus lointaine et la sûreté rapprochée. - Le troisième combattant assure la liaison avec l'élément qui suit.
Assurer la sûreté du trinôme à l'arrêt.	les secteurs de surveillance sont répartis entre les trois combattants.



11 - RENDRE COMPTE

Exposer à son chef dans les délais les plus brefs, avec exactitude et précision, ses observations concernant l'ennemi, les amis, le milieu (terrain, population).

COMPOSANTES	EXECUTION
Vérifier la liaison avec le chef. Lui exposer, ou lui transmettre aussitôt ce qui a été vu en étant certain de n'avoir rien oublié. Répondre aux questions :	La liaison doit pouvoir être prise en permanence. - QUI ou QUOI ? - COMBIEN ? - OU ? - PAR OU ? - QUAND ? - COMMENT ? (attitude, faisant quoi ?)
Sur l'ennemi, donner systématiquement les renseignements :	➲ **Nature** ➲ **Volume** ➲ **Attitude** ➲ **Distance**

Chapitre 2 – LES ACTES ELEMENTAIRES DU COMBATTANT

Ils sont au nombre de trois. Leur combinaison dans l’espace et dans le temps, s’appuyant sur la mise en oeuvre des actes réflexes, constitue les principes de base de l’exécution de toute mission.

SE DEPLACER ***SE POSTER*** ***UTILISER SON ARME***



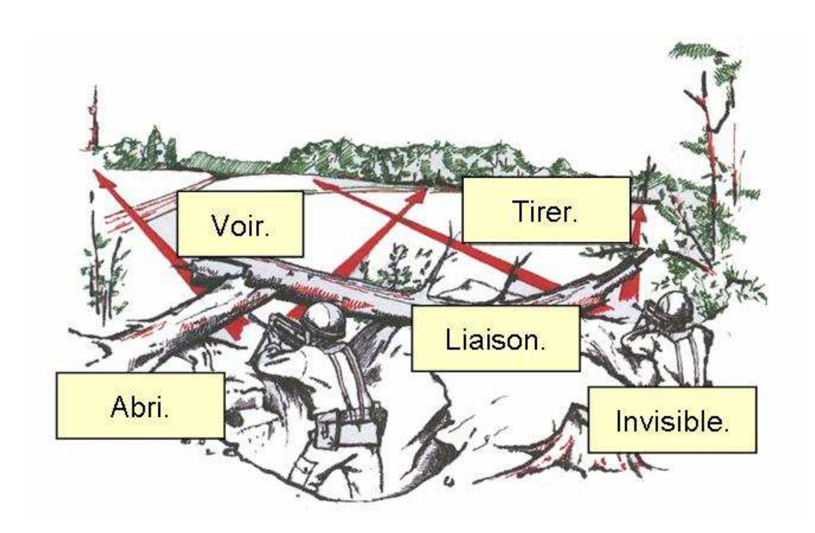
1 - SE DEPLACER :

Actes Réflexes	**Observations**
S'ORIENTER	**OU** aller ? Le nouvel emplacement doit permettre d'être posté.
PROGRESSER	**PAR OU** aller ? L'itinéraire à emprunter doit être autant que possible un cheminement, à l'abri des vues et des coups adverses.
PROGRESSER	**COMMENT** ? Le mode de progression est, soit fixé par le chef, soit laissé à l'initiative et adapté en fonction du terrain et de l'ennemi. **QUAND** ? Sur ordre ou à l'initiative. • si la progression est susceptible d'être observée par l'ennemi, choisir le moment où l'adversaire est soumis au feu ami.
OBSERVER	Au cours du déplacement, non seulement en avant et sur les côtés, mais aussi à ses pieds (mines, pièges) et en l'air (ciel, toits, arbres).
TIRER OU LANCER UNE GRENADE	En cas de surprise, riposter par un mode de tir adapté à la situation (tir instinctif, tir au poser).
COMMUNIQUER	Avec ses voisins, avec son chef.
RENDRE COMPTE	A son chef.

2 - SE POSTER (VITAL) :

Il s’agit de s’installer en un point du terrain qui permette : **VITAL**

- d’observer (Voir),
- sans être vu (Invisible),
- d’utiliser son arme (Tirer ou lancer une grenade),
- d’être si possible abrité (Abri),
- d’être en liaison avec son chef (Liaison).



Le combattant se poste, soit sur ordre, soit lorsqu’il atteint la limite de bond précisée, soit en cas de rencontre avec l’ennemi.

Actes Réflexes	**Observations**
S’ORIENTER	Choix du poste, en fonction de la mission reçue : d’observation ou de tir.
PROGRESSER	Se rendre au poste sans être décelé.
SE CAMOUFLER	S’installer sans être vu.
OBSERVER	Dans le secteur de surveillance reçu ou bien de sa propre initiative.
METTRE EN ŒUVRE SON ARME ET SES MUNITIONS	Choisir la position de tir la mieux adaptée (debout, à genou, couché). Si nécessaire, aménager la position de tir.
COMMUNIQUER ET RENDRE COMPTE	S’assurer de la liaison avec son chef (ou ses camarades).

SE PROTEGER	Aménager l’emplacement de combat, en tenant compte des possibilités de tir et d'observation. Au sein du trinôme, les combattants se relaient pour aménager le poste et observer.

3 - UTILISER SON ARME

Mettre en œuvre son armement dans les conditions du combat en adaptant le genre de tir et éventuellement le type d'arme et de munition en fonction des ordres reçus ou de la situation.

Exécution	**Observations**
PREPARER LE TIR	
Identifier son secteur de tir : - limite gauche, - limite droite, - ligne d'engagement.	Définir les points-clés du terrain où l'ennemi est susceptible d'apparaître,
Reconnaître les points favorables au tir.	Ceux qui obligeront l'ennemi à manœuvrer et / ou à ralentir.
Apprécier les distances : - prendre des repères	Définir les lignes des 200m, 300m, 600m.
Préparer son arme : régler ses appuis.	Evaluer la correction vent latéral.
Observer son secteur.	
Déterminer les éléments de tir : - distance du but, - vitesse de l'objectif.	
TIRER	
Viser son objectif.	
Ouvrir le feu : -sur ordre du chef de groupe ; - ou à l'initiative (quand l'autorisation en a été donnée).	conserver en permanence la maîtrise de la consommation des munitions.

Poursuivre le feu : changer d’objectif.	
Cesser le feu sur ordre du chef de groupe : - quand il devient dangereux pour les amis, - quand l’ennemi a disparu.	
RENDRE COMPTE	
- De l’action (détruit, exfiltré, …). - Des munitions consommées. - De l’état du personnel. - Des possibilités (EMD). - Des demandes éventuelles.	

SECTION IV - LE COMBAT DU TRINÔME

BUT RECHERCHÉ ET DONNÉES ESSENTIELLES	Faire acquérir au trinôme la parfaite exécution de l'ensemble des missions qui peuvent lui être confiées dans le cadre du combat du groupe PROTERRE.
REFERENCES	Notice provisoire sur l'instruction des unités élémentaires PROTERRE, édition 2003. INF 202 (manuel d'emploi de la section d'infanterie), édition 1999. Code du Soldat. INF 213 (document provisoire sur l'emploi de l'infanterie en milieu urbain), édition 2003.
CONSEILS POUR ABORDER L'ETUDE	Faire suivre chaque étude de mission d'une application terrain. S'assurer de la parfaite maîtrise des cadres d'ordres par les chefs de trinôme.

Chapitre 1 – GENERALITES

Le combat du trinôme relève de l’instruction militaire fondamentale (IMF). Le groupe PROTERRE, aux ordres d’un chef de groupe, est articulé en deux trinômes au sein desquels un chef de trinôme commande.

Indissociable, le trinôme exécute collectivement les actes élémentaires du combattant, vus précédemment, en adaptant notamment les modes de déplacement à la nature du terrain et à la menace ennemie. Il applique des feux sur des objectifs désignés ou repérés, sur ordre ou à son initiative. Posté en fin de bond ou lorsque la situation l’exige, le chef du trinôme organise l’observation pour ses personnels.

Le combat du trinôme relève de l’instruction militaire fondamentale (IMF). Le groupe PROTERRE, aux ordres d’un chef de groupe, est articulé en deux trinômes au sein desquels un chef de trinôme commande.

Indissociable, le trinôme exécute collectivement les actes élémentaires du combattant, vus précédemment, en adaptant notamment les modes de déplacement à la nature du terrain et à la menace ennemie. Il applique des feux sur des objectifs désignés ou repérés, sur ordre ou à son initiative. Posté en fin de bond ou lorsque la situation l’exige, le chef du trinôme organise l’observation pour ses personnels.

1 - EQUIPEMENT DES TRINOMES

Les trinômes sont armés de FAMAS. Ils peuvent être équipés, à l’occasion par de l’armement spécifique (AT4CS, LRAC 89 mm, ANF1, MINIMI).

2 - ROLE DES COMBATTANTS AU SEIN DU TRINOME

Le chef du trinôme commande les deux combattants de son trinôme et contrôle la bonne application des consignes concernant les distances, le respect des limites de bond et des modes de progression. Il organise la réaction de son trinôme, en cas de prise à partie par l'ennemi. Il rend compte au chef de groupe de sa progression pendant laquelle il se place, selon le terrain, soit entre ses deux combattants (terrain découpé et couvert), soit derrière eux, ce dernier cas restant le plus fréquent. En cas de mise hors de combat du chef de trinôme, le combattant le plus ancien le remplace.

Le premier combattant assure la sûreté immédiate et l'observation au plus près. Il recherche tout indice de piège ou de présence ennemie.

Le chef de trinôme et le second combattant, bénéficiant de l'action du premier, ont en charge l'observation plus lointaine et la sûreté rapprochée.

Chapitre 2 – LES ACTES ELEMENTAIRES DU TRINOME

Le trinôme exécute collectivement les trois actes élémentaires suivants :

SE DEPLACER ***S'ARRETER*** ***UTILISER SES ARMES***



1 - SE DEPLACER

1.1. LES FORMATIONS DU TRINOME :

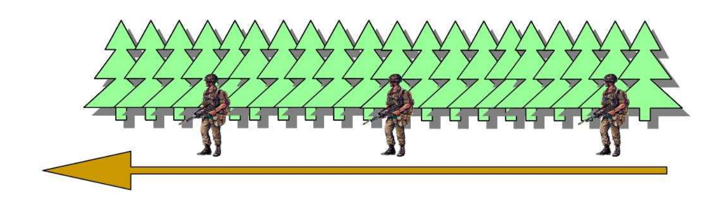
Pour se déplacer le trinôme utilisera les cheminement qui lui permettrons de se rendre jusqu'à son objectif sans se faire déceler par l'ennemi.
Le choix de son itinéraire lui sera imposé soit, par son chef de groupe, soit par le terrain.

Lors des déplacements, le trinôme gardera en son sein, une distance suffisante pour garder la liaison et communiquer tout en respectant des distances de sécurités (GR MA ENI).

Pour se déplacer le trinôme peut utiliser 2 types de formation:
- en colonne simple ou double,
- en ligne.

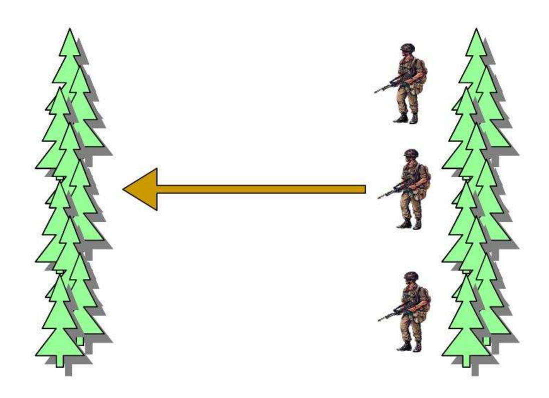
- En colonne simple ou double :
  Cette formation permet de progresser rapidement, de nuit, par mauvaise visibilité ou d'utiliser un cheminement.

  En colonne simple ou double, la « longueur » séparant deux éléments est appelée distance.



- En ligne :

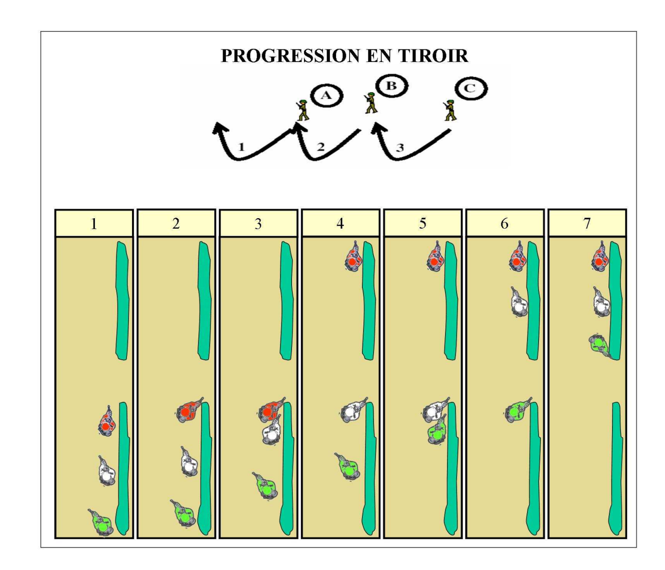
Cette formation permet au trinôme de franchir une crête ou une route, de couvrir une large zone de terrain et d'aborder une lisière. Elle réduit la vulnérabilité aux tirs exécutés de face.
En ligne, la « longueur » séparant deux éléments est appelée intervalle.

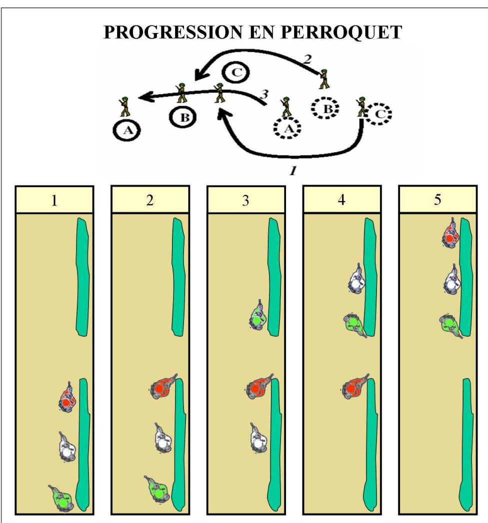


1.2. LES MODES DE PROGRESSION DU TRINOME :

Pour franchir une coupure le trinôme pourra utiliser 2 modes de progression :
- le tiroir,
- le perroquet.

Le perroquet permet une progression plus rapide.
En tout état de cause, se sont la situation et le terrain qui commanderont.





1.3. CADRE D'ORDRE :

Pour se déplacer, le chef de trinôme donnera un ordre de déplacement dont le terme mnémotechnique est : **PIF**.

P : Point à atteindre : point précis et visible de tous, ou caractéristique et non visible mais qui ne laisse aucune ambiguïté. Il représente la limite de bond fixée par le chef de groupe ou par le chef de trinôme.

I : Itinéraire : désigné précisément sur le terrain.

F : Formation : - en colonne ou en ligne (avec la distance ou l'intervalle au sein du trinôme et la place du chef de trinôme).

- avec la place, la distance ou l'intervalle au sein du trinôme et la place du chef de trinôme (cette partie fixée au départ, n'est pas forcément répétée en cours d'action).

2 - S’ARRETER

Lors d’un arrêt en cours de progression, le trinôme agira par mimétisme. C’est à dire qu’il se postera à l’imitation du premier combattant et dans la même direction.

Lors des arrêts le trinôme devra prendre garde à ne pas s’entasser au même endroit, en respectant des distances et des intervalles, tout en gardant la liaison visuelle afin de communiquer.

CADRES D’ORDRE :

Pour arrêter son trinôme à l’endroit où il se situe, sans vouloir privilégier une direction particulière, le chef de trinôme donnera un ordre d’arrêt en commandant **« HALTE »**.

Afin des s’arrêter et de privilégier une direction particulière d’observation, le chef de trinôme donnera un ordre d’arrêt de courte durée dont le terme mnémotechnique est **« FH »**.

F : Face à tel direction.

H : Halte.

Afin des s’arrêter et de privilégier une direction particulière d’observation, à partir d’un endroit précis, le chef de trinôme donnera un ordre d’arrêt de courte durée dont le terme mnémotechnique est FAFH.

F – Face à telle direction.
A – A tel endroit.
F – Formation.

H – Halte.

Si l’arrêt se prolonge et selon les ordres donnés par le chef de groupe (ZMSPCP), le chef de trinôme donnera un ordre de stationnement individuel de longue durée, après avoir reconnu son emplacement dont le terme mnémotechnique est **« PMSPCP »**.

P : Place.
M : Mission.
S : Secteur de surveillance et de tir.
P : Point particulier.
C : Conduite à tenir.
P : Place du chef de groupe.

3 - UTILISER SES ARMES

Le trinôme utilisera ses armes suivant les consignes de tir données par le CDG, suivant la mission reçue et suivant la situation.
Pour ordonner un tir, le chef de trinôme utilisera des cadres d'ordres réglementaires afin de bien se faire comprendre par son trinôme et d'optimiser la puissance de feu de ses armes.

CADRES D'ORDRE :

Tir au FAMAS : « CODF ».

C : Consommation (en nombre de chargeur le plus souvent).

O : Objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).

D : Débit (au coup par coup ou par rafale de 3).

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Tir au FM / MINIMI : « HCODF ».

H : Hausse.

C : Consommation (en nombre de bande le plus souvent).

O : Objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).

D : Débit (rafale courte ou rafale longue).

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Tir au arme LRAC / AT4CS : « ODF ».

O : Objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).

D : Distance.

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Tir au FLG : « GDNOF ».

G : Genre (de tir).

D : Distance (précise, le tireur a le choix de l'alidade et de la bague).

N : Nombre et genre de grenades.

O : Objectif (désigné sur le terrain).

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Lancer une grenade à main : « DNOF ».

D : Distance (précise).

N : Nombre et genre de grenades.

O : Objectif (désigné sur le terrain).

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Arrêt et reprise des tirs :
- Arrêt définitif du tir : **« cessez le feu ! »**
- Arrêt momentané du tir **: « halte au feu ! »**
- Reprise du tir précédent **: «continuez le feu ! »**

- Reprise du tir sur nouvel objectif : **«** (nouveaux éléments) **continuez le feu ! »**

Chapitre 3 – LES MISSIONS DU TRINOME

Les trinômes agissent toujours dans le cadre du groupe et reçoivent généralement leurs ordres directement du chef de groupe.

P : Porter un message oral ou écrit.
A : Appuyer.
N : Neutraliser, détruire.
A : Assurer la liaison.
S : Surveiller.
E : Eclairer.

Terme mnémotechnique possible : **« PANASE ».**

1 - PORTER UN MESSAGE

1.1. DEFINITION :

Mission qui consiste à se rendre auprès d'une unité amie, à lui transmettre un message oral ou écrit, puis à rejoindre son groupe.

1.2. ACTES REFLEXES MAJEURS :

Progresser, observer, apprécier une distance, tirer ou lancer une grenade, communiquer, garder la liaison, s'orienter, rendre compte.

1.3. EXECUTION :

- Préparer :
  - Etudier l'itinéraire, les points clés du terrain.
  - Déterminer les points dangereux.
  - Mémoriser le message ou le prendre par écrit.
- Se déplacer :

- S'orienter.
- Observer le cheminement à suivre, prendre des repères.
- Progresser en sûreté.

- Utiliser ses armes :

- Riposter.
- Si nécessaire, changer d'itinéraire.

- Transmettre le message :

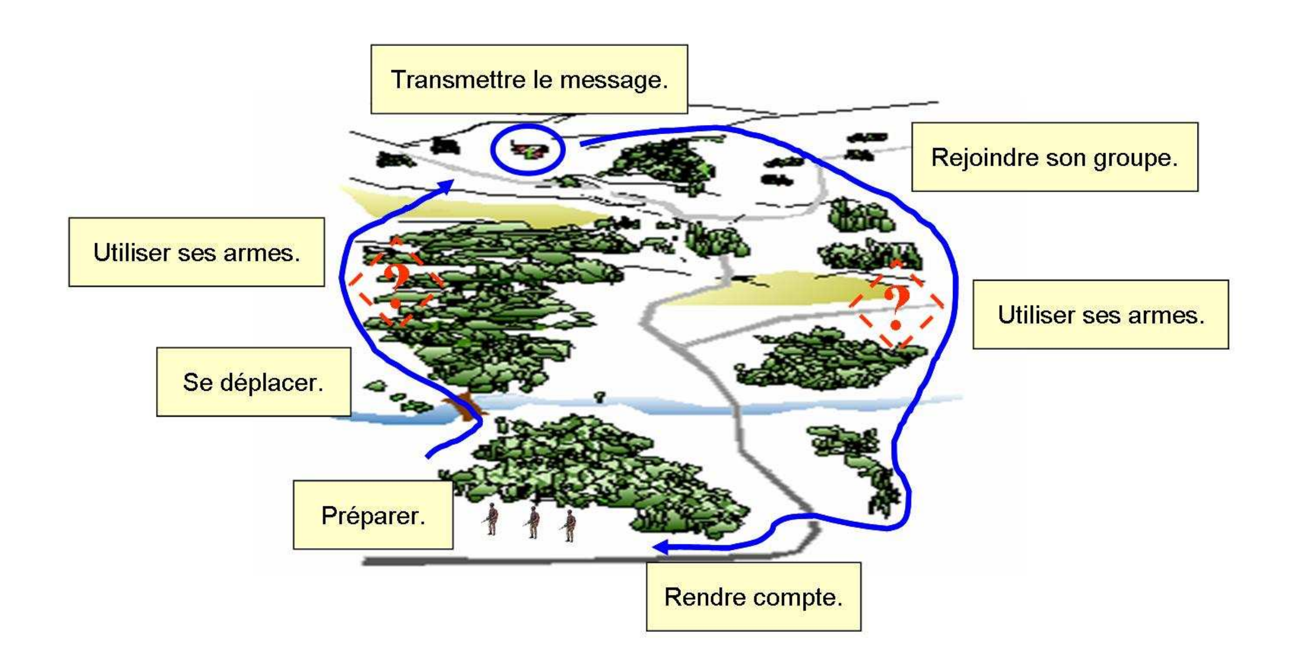
- A l'autorité désigné.

- Rejoindre son groupe :

- Si possible par un autre cheminement.

- Rendre compte :

- De l'exécution de la mission.



1.4. CADRE D'ORDRE :

Le trinôme recevra ses ordres sous la forme suivante : **« MIROIR »**.

M : Message.
I : Itinéraire aller.
R : Rencontre avec l'ennemi.
O : Objectif.
I : Itinéraire retour.
R : Rendre compte.

2 - APPUYER

2.1. DEFINITION :

Mission qui consiste pour un trinôme, à partir d'une position fixée ou de circonstance, à apporter, sur ordre ou de façon spontanée, une aide à un autre trinôme par des feux anti-personnels ou anti-blindés appliqués sur des objectifs repérés, dans un secteur précisé.

2.2. ACTES REFLEXES MAJEURS :

Tirer ou lancer une grenade, observer, se protéger, désigner un objectif, apprécier une distance, se camoufler, communiquer, garder la liaison, rendre compte.

2.3. PRINCIPES :

Le trinôme qui appuie doit conserver la liaison à vue avec le trinôme appuyé. Le trinôme appuyé doit avoir le souci d'être localisé par le trinôme qui l'appuie.

2.4. EXECUTION :

Pour remplir une telle mission le trinôme doit :

Se poster, c'est à dire occuper une position permettant :
- d'observer l'objectif et les amis,
- d'utiliser ses armes,
- d'être abrité.

Observer les mouvements amis et les positions ennemies et rendre compte de toute évolution à son chef.
Appliquer des feux :
- sur ordre du chef de groupe voire du chef de trinôme (exceptionnel),
- à l'initiative selon la réaction ennemie.

Lever le tir ou le reporter :
- sur ordre,
- à l'initiative, en fonction de la progression de l'élément appuyé.

Rendre compte.

3 - NEUTRALISER – DETRUIRE

3.1. DEFINITIONS :

NEUTRALISER : Mission qui consiste pour le trinôme , à partir d'une position qui lui est fixée, à mettre l'ennemi hors d'état d'agir efficacement, pendant un temps déterminé, dans un secteur donné.

DETRUIRE : Mission qui consiste pour le trinôme , à partir d'une position qui lui est fixée, à mettre un élément adverse définitivement hors d'usage ou hors de combat, selon qu'il s'agit de matériels ou de personnels, dans un secteur donné.

3.2. ACTES REFLEXES MAJEURS :

Désigner un objectif, observer, se protéger, apprécier une distance, se camoufler, tirer ou lancer une grenade, communiquer, garder la liaison, rendre compte.

3.3. PRINCIPES :

Le trinôme peut agir contre :

- Un véhicule blindé ou non.
- Des personnels postés ou abrités dans un bâtiment ou derrière un écran.
- Des personnels en mouvement non abrités.

3.4. EXECUTION :

Le trinôme est posté et cherche à déceler les emplacements ennemis par la vue et par l'écoute.

Le chef de trinôme désigne et répartit les objectifs (*cf.* ordres de tir). Il rend compte à son chef de groupe des consommations et des résultats obtenus.

3.5. L'EMPLACEMENT DE COMBAT DU TRINOME

Dès qu'il s'arrête, dans le cadre de la mission « neutraliser – détruire », le trinôme, en fonction des délais, aménage le terrain pour observer, utiliser ses armes avec efficacité et être protégé contre les tirs de l'artillerie et des armes lourdes des blindés. Pendant cet aménagement, l'observation est toujours assurée soit au niveau du groupe, soit au sein du trinôme.

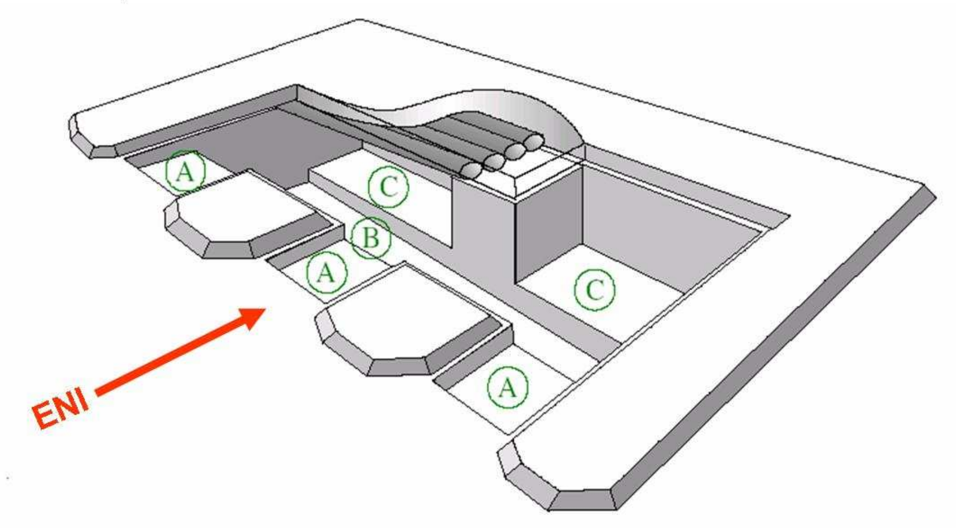
Après engagement, le trinôme doit pouvoir s'esquiver pour occuper une position de rechange, soit latéralement, soit en profondeur et venir occuper un nouveau poste de combat. Cette nouvelle position, distante d'au moins 300 m, doit permettre

d’échapper aux tirs de neutralisation déclenchés sur la position initiale, tout en reprenant rapidement la mission après décrochage.

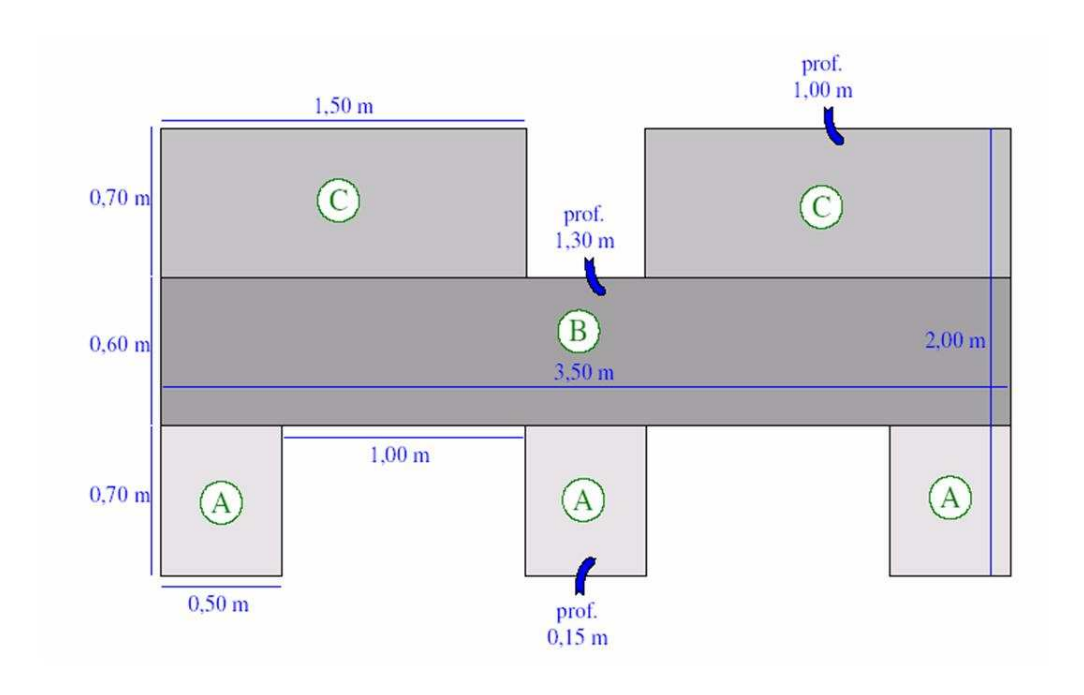
En terrain ouvert ou semi-ouvert.

Le trinôme aménage et camoufle un emplacement pour trois hommes de sorte que chaque combattant soit à vue et puisse communiquer de façon discrète avec les deux autres. Une partie de l’emplacement est dès que possible aménagée en abri. L’aspect de la zone ne doit pas être modifié (les déblais sont évacués, une claie de camouflage préparée).

L’emplacement de combat du trinôme en milieu ouvert.



Délais moyens mécaniques génie : 2 heures.
Délais moyens manuels : 8 à 12 heures selon la nature du terrain.



Cet emplacement est collectif et peut être utilisé quel que soit l'armement servi au sein du trinôme. Il est difficilement aménageable sans l'aide de moyens mécaniques du génie.

- **Il permet aux trois combattants du trinôme d'être installés en poste de combat dans trois alvéoles distinctes (A), mais reliées entre elles par une tranchée (B).**

Il est aménagé pour permettre le repos simultané de deux combattants dans la zone vie (C), pendant que le troisième veille à son poste de combat. Selon les délais accordés, ces emplacements pourront être protégés des coups fusants et soigneusement camouflés (rondins de bois, terre ...).

Dans un bâtiment.

Le trinôme utilise au maximum les abris naturels. Il aménage son poste de combat en fonction du type de construction (béton, brique, etc...) en évitant les ouvertures existantes (fenêtres, portes).

Il privilégie les postes reculés au fond des pièces

Il réalise une ou plusieurs meurtrières, et camoufle les ouvertures,

Il consolide son emplacement :

- à l'intérieur, avec des sacs de terre,

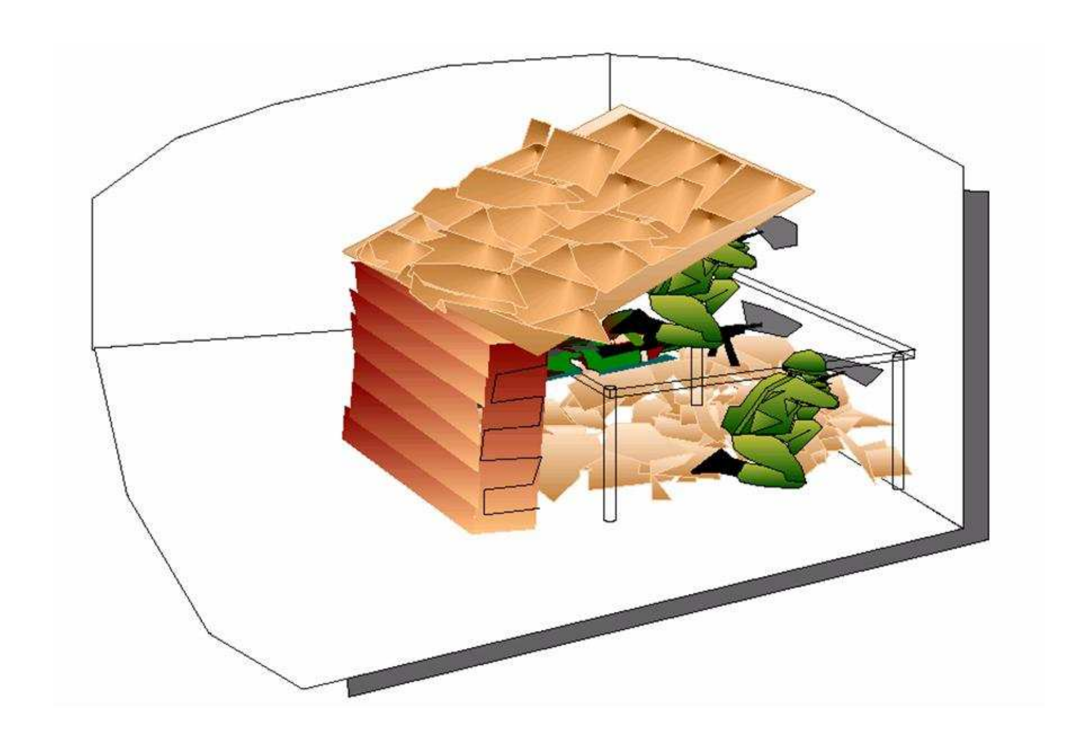
- à l'extérieur, avec de la terre ou des déblais (double paroi ou claies de grillage contre les charges creuses).

- il réalise ensuite un parados contre les éclats d'obus avec des matériaux de récupération (caisses de munitions remplies de terre meuble, etc...), et des protections grillagées complétées de fosses d'éclatement pour s'opposer au jet de grenades ennemies,

- il aménage les accès vers le poste du chef de groupe.

Dans tous les cas, le choix de l'emplacement et son aménagement doivent prendre en compte les impératifs liés à la sécurité du service des armes en espace confiné (dimension, volume...).

L’emplacement de combat du trinôme dans un bâtiment.



4 - ASSURER LA LIAISON

4.1. DEFINITION :

Mission qui consiste en terrain couvert, par visibilité limitée, à assurer la liaison entre son élément et un élément ami voisin.

4.2. ACTES REFLEXES MAJEURS :

Communiquer, observer, apprécier une distance, progresser, garder la liaison, s’orienter, rendre compte.

4.3. EXECUTION :

- Se déplacer :

Le premier combattant du trinôme progresse en restant en liaison à vue avec l’élément qui le précède. Le deuxième et troisième combattant assurent sa protection et observent les mouvements de l’élément voisin. Il garde le contact à vue.

- Se poster :

En cas de nécessité ou à l’imitation de l’élément qui le précède, le trinôme se poste. Un des combattants conserve la liaison à vue. Le trinôme observe tout en restant posté.

- Utiliser son arme :

La mission initiale n’est pas de combattre. Cependant, le trinôme n’utilise ses armes que lorsqu’il est surpris par l’ennemi ou, sur ordre, pour appuyer l’élément de premier échelon.

5 - SURVEILLER

5.1. DEFINITION :

Mission qui consiste pour un trinôme, à partir d'un emplacement choisi ou désigné, à observer un secteur nettement délimité pour déceler toute activité ou indice d'activité ennemie (terrestre ou aérienne), dans le but d'alerter et de renseigner son chef de groupe, afin d'assurer la sûreté du groupe.

5.2. ACTES REFLEXES MAJEURS :

Observer, se protéger, désigner un objectif, apprécier une distance, se camoufler, communiquer, garder la liaison, rendre compte.

5.3. PRINCIPES :

Pour remplir sa mission, le trinôme doit être bien posté, à l'écart d'un point caractéristique, observer en permanence, pouvoir alerter directement son chef de groupe et savoir arrêter un isolé. Le secteur d'observation donné au trinôme par le chef de groupe doit pouvoir être pris en compte par un seul combattant, afin de préserver la capacité de durer.

5.4. EXECUTION :

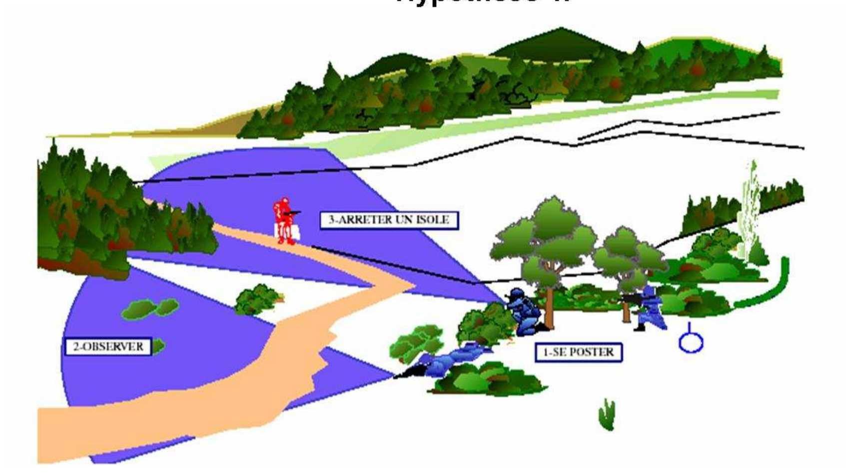
Pour remplir sa mission, le trinôme doit être bien posté, à l'écart d'un point caractéristique, observer en permanence, pouvoir alerter directement son chef et savoir arrêter un isolé.

Le secteur d'observation donné au trinôme doit pouvoir être pris en compte par un seul combattant, afin de préserver la capacité de durer.

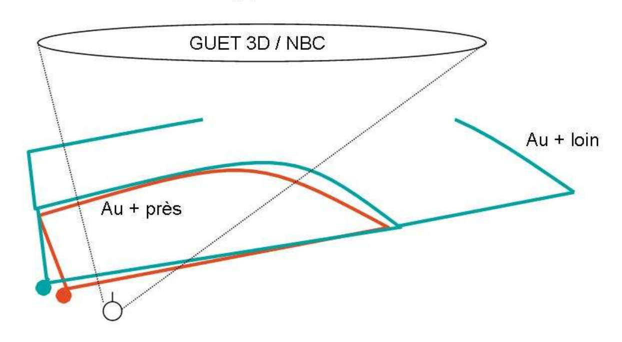
Surveillance de courte durée.
Pour une mission de courte durée, deux combattants du trinôme peuvent recevoir la mission de surveiller chacun un point particulier du secteur du trinôme.

Dans ce cas :
- Le chef d'équipe désigne les emplacements de ses subordonnés.
- L'un des deux combattants assure l'observation à courte distance.
- L'autre combattant assure l'observation à longue distance.
- Le chef de trinôme est chargé, du guet aérien et de l'alerte NRBC.

Répartition de l'observation au sein du trinôme pour une surveillance de courte durée. Hypothèse 1.



Répartition de l'observation au sein du trinôme pour une surveillance de courte durée. Hypothèse 2.



Surveillance de longue durée.
Pour une mission de longue durée, le guet est simple :
- Un des combattants surveille le secteur désigné.
- Le chef de trinôme et le deuxième GV poursuivent l'installation du trinôme, assurent la liaison ou sont au repos, prêts à renforcer la surveillance.

5.5. CADRE D'ORDRE :

Les consignes particulières du poste de surveillance sont fixées par le chef de groupe dont le terme mnémotechnique est **« ESTOMAC »**.

E : Ennemi (renseignement sur sa nature, son volume, sa direction et sa distance.
S : Secteur de surveillance et de tir (limite gauche, droite, courte, longue).
T : Terrain (point particulier par où peut arriver l'ennemi).
O : Ouverture du feu (à l'initiative ou sur ordre, ligne d'ouverture du feu).
M : Moyens d'alerte (pour prévenir le chef et les amis).
A : Amis (emplacement, horaires de sortie et de rentrée des patrouilles, signaux de reconnaissance).
C : Chef, cheminement (place du chef, chemin de repli des guetteurs).

6 - ECLAIRER

6.1. DEFINITION :

Rechercher du renseignement sans engager le combat pour contribuer à la sûreté rapprochée du chef et de la troupe.

6.2. ACTES REFLEXES MAJEURS :

Progresser, observer, s'orienter, désigner un objectif, apprécier une distance, se camoufler, communiquer, garder la liaison, rendre compte.

6.3. PRINCIPES :

Le trinôme se déplace à un rythme adapté au terrain et à la menace, par l'itinéraire fixé, en progressant de point d'observation en point d'observation en utilisant le terrain.

6.4. EXECUTION :

Le trinôme exécute la mission en se répartissant les rôles entre les deux combattants et le chef de trinôme avec le souci de suivre la direction fixée par le chef de groupe.

Le combattant de tête cherche à déceler la présence de l'ennemi et à éviter les mines ou les pièges.

Le deuxième combattant (qui peut être le chef de trinôme) observe latéralement et au loin. De plus, il protège le premier de son arme.

Le troisième combattant observe latéralement et maintient la liaison avec le reste du groupe.

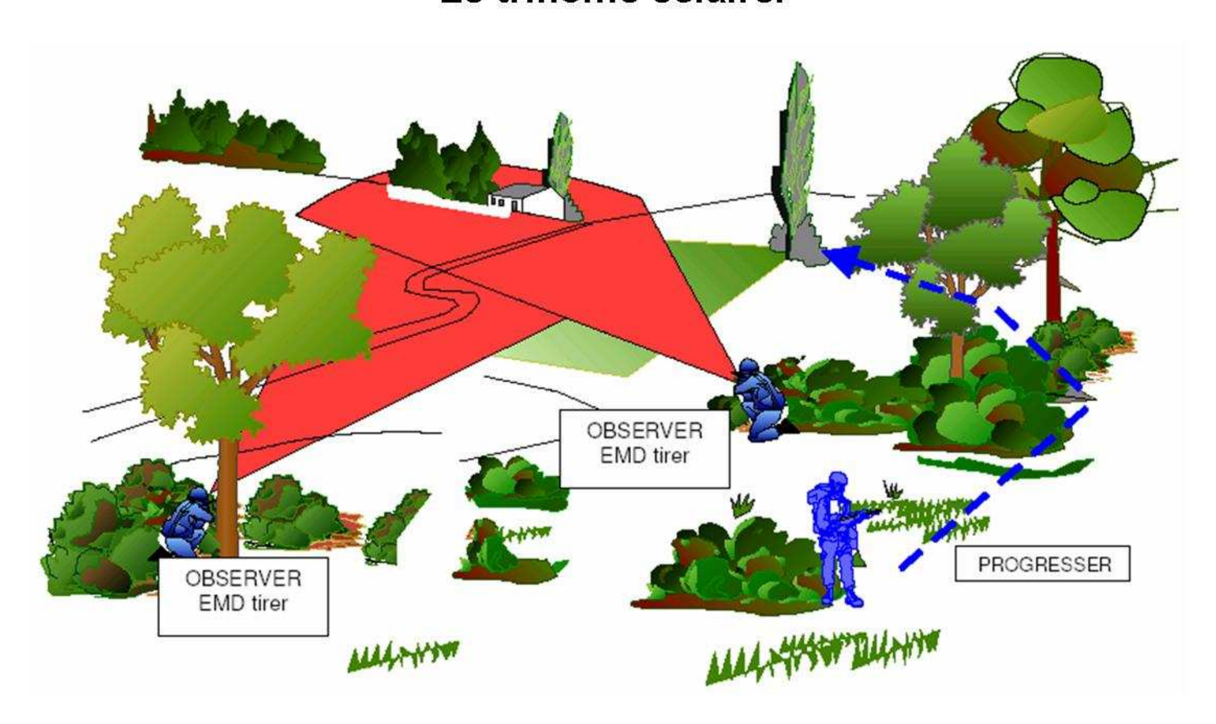
Le trinôme se porte sur les points particuliers en fonction des ordres donnés par le chef de groupe (crêtes, lisières, carrefour, maison, pont, etc.) :

- en les abordant par un cheminement défilé ;
- en étant appuyé par l'autre trinôme ;
- en progressant selon un mode adapté au terrain et à la menace ;
- en fouillant l'objectif si nécessaire.
- Le trinôme se poste et rend compte :
- arrivé au point à atteindre fixé par le chef ;
- à chaque point d'observation ;
- lorsqu'il décèle l'ennemi sans être repéré.

A chaque arrêt, prévu ou non, le premier éclaireur du trinôme rend compte (au geste ou à la voix) de ses observations sur l'ennemi ou le terrain. Un renseignement négatif (rien à signaler) a de la valeur pour le chef.

Le trinôme utilise ses armes s'il est surpris à courte distance par l'ennemi. Il riposte par un tir instinctif puis se poste, observe, poursuit le tir au poser et/ou rend compte.

Le trinôme éclaire.



SECTION V – LE COMBAT DU GROUPE PROTERRE

BUT RECHERCHÉ ET DONNÉES ESSENTIELLES	Présenter l'organisation et les capacités du groupe PROTERRE. Etude de la MRT. Etude des missions du niveau du groupe et de son procédé de combat particulier, en vue de remplir des missions communes de l'armée de terre.
REFERENCES	Notice provisoire sur l'instruction des unités élémentaires PROTERRE, édition 2003. INF 202 (manuel d'emploi de la section d'infanterie), édition 1999. TTA 106 (manuel d'emploi de termes, sigles, signes et symboles conventionnels militaires), édition juillet 2004. TTA 601 tome 1 (manuel de défense NBC), édition 1995. TTA 601 bis (les matériels et équipements NBC), édition 2ème semestre 1999. GEN 150 (mémento des techniques du génie), édition 2000. Mémento de lutte antiaérienne des unités toutes armes, édition 2004. Conventions de Genève du 12 août 1949 et leurs Protocoles additionnels du 8 juin 1977. TTA 925 (manuel de droit des conflits armés), édition 2000. Recueil de savoir-faire crises, fiche IV, édition 1993. Manuel des procédures relatives aux opérations de soutien de la paix, édition 2003.
CONSEILS POUR ABORDER L'ETUDE	Faire suivre chaque étude de mission d'une application terrain. S'assurer de la parfaite maîtrise des cadres d'ordres par le chef de groupe.

Chapitre 1 - PRESENTATION DU GROUPE

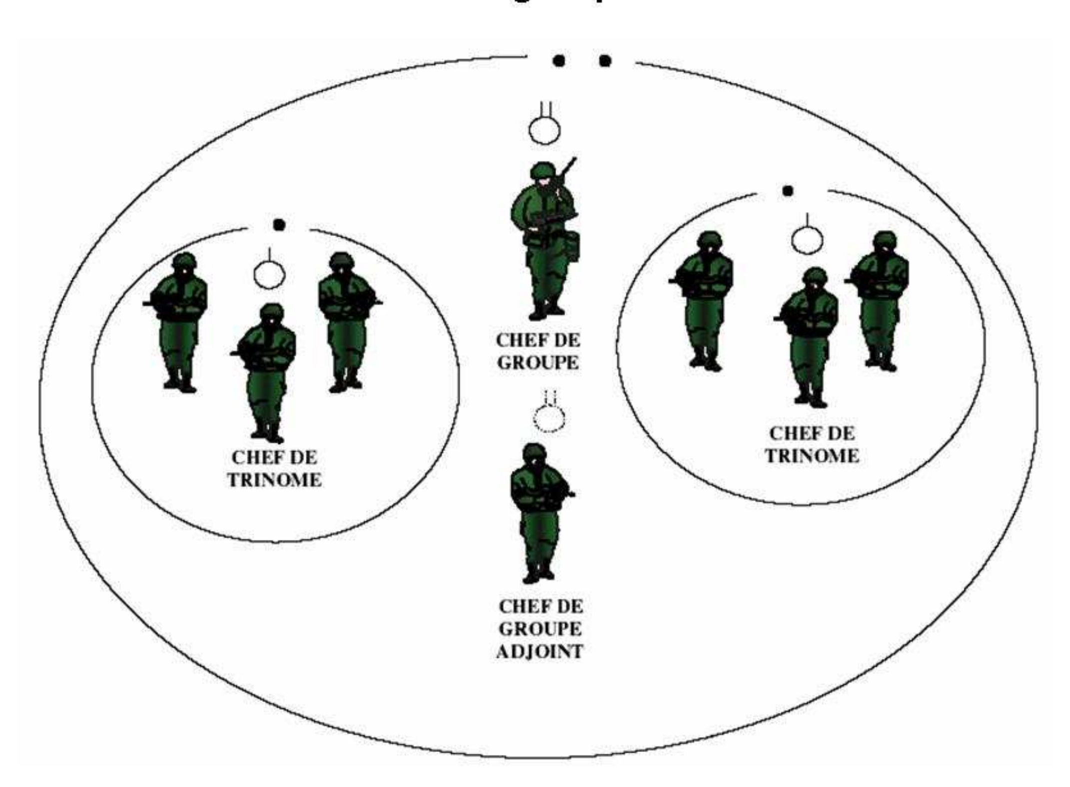
1 - ORGANISATION

Le groupe PROTERRE, aux ordres d'un chef de groupe, est généralement constitué d’un chef de groupe adjoint et articulé en 2 trinômes, en vue de remplir des missions simples de sûreté et de défense, dans le cadre d’un élément plus important ou de façon autonome.

Tout détenteur du BSAT, sans distinction de fonction opérationnelle, doit pouvoir commander un tel groupe, apte à recevoir une mission contre véhicule dès qu’il est doté d’une arme antichar.

Le groupe PROTERRE agit toujours dans le cadre de la section.

Articulation du groupe PROTERRE.



2 - ROLE DU CHEF DE GROUPE

2.1. GENERALITES

Le chef de groupe reçoit sa mission du chef de section, et l'exécute en coordonnant l'action de ses trinômes. Sachant faire preuve d'initiative, le chef de groupe est **un meneur d'hommes et un exemple** pour ses subordonnés.

Il veille à leur maintien en condition en vue du combat, tant lors des phases intensives de l'action pendant lesquelles il doit avoir le souci permanent de la sûreté de son personnel, que lors des périodes moins denses pendant lesquelles il organise leur repos ou l'entretien des matériels et contrôle l'application des mesures d'hygiène.

2.2. ROLES PARTICULIERS

Le chef de groupe commande en permanence ses chefs de trinôme, auxquels il précise plus particulièrement les ordres pour le combat.

Avant l'action, le chef de groupe :
- donne un ordre préparatoire et en contrôle l'exécution ;
- contrôle le parage de son véhicule, le bon fonctionnement de son poste radio et de l'ensemble de ses matériels ;
- fait prendre les dispositions de combat.

En cours de progression, le chef de groupe s'assure :
- du maintien de la direction générale ;
- de l'application des mesures de sûreté fixées par le chef de section (vitesse, maintien des distances et des intervalles, guet aérien et terrestre, discrétion radio, protection NBC) ;
- du maintien de la liaison avec les autres véhicules ou groupes de la section ;
- du maintien de la permanence de l'observation et de la capacité de riposte.

Lorsque le groupe débarque pour conduire une action, le chef de groupe:
- donne les missions aux trinômes et se place au sein de son groupe de façon à pouvoir commander directement l'action de tous ses éléments ;
- combat avec le trinôme chargé de l'action principale. Face à un ennemi blindé léger, il peut commander directement l'action du trinôme antichar ;
- dirige l'action des deux trinômes ;
- commande et conduit le tir de ses éléments, en assurant une stricte discipline du feu et en suivant la consommation en munitions.

En fin d'action, le chef de groupe :
- fait prendre un dispositif de sûreté rapprochée en précisant les missions aux trinômes ;
- rend compte de son action, en précisant notamment les pertes infligées et subies, et l'état quantitatif et qualitatif de ses matériels. Il demande ou organise l'évacuation sanitaire des blessés et demande les ravitaillements nécessaires.

3 - L'ADJOINT DU CHEF DE GROUPE

Le chef de groupe dispose d'un chef de groupe adjoint à qui il peut confier, selon la situation, le commandement d’un trinôme pour une mission particulière, ou le commandement du groupe pendant qu’il effectue des reconnaissances ou élabore ses ordres.

Cet adjoint ne possède pas de moyens de transmissions ou optique. Il remplace le chef de groupe si ce dernier est mis hors de combat.

4 - ROLE PARTICULIER DU CONDUCTEUR

Le conducteur entretient, conduit, défend son véhicule.

Responsable de l'entretien journalier et hebdomadaire de son véhicule, il effectue les opérations (contrôles, graissage) prévues par le guide d'entretien du véhicule.

Avant le départ :

Il vérifie les pleins, l'état et la pression des pneus, le fonctionnement de l'éclairage et des freins, la présence du lot de bord, de la trousse d'urgence et de l'extincteur.

En marche :

Il se tient prêt à réagir sans délai aux ordres du chef de groupe, il surveille le fonctionnement du moteur, contrôle le tableau de bord et rend compte des anomalies.

A l'arrêt :

Il poste son véhicule de manière à dégager la voie, le dissimuler aux vues, permettre un nouveau départ rapide.

Il procède sur ordre au camouflage,

Il inspecte son véhicule et rend compte de toute défectuosité constatée.

En permanence, il se tient prêt à exécuter les ordres du chef de groupe ou de son adjoint.

En fin de journée ou à l'occasion des ravitaillements, il effectue les pleins (essence, eau, huile) ainsi que les vérifications qui lui incombent.

Si son véhicule en est doté, il doit être en mesure de servir l'armement de bord (ANF1 ou Mit 12,7 mm).

Chapitre 2 - LES ACTES ELEMENTAIRES DU GROUPE

Le groupe exécute collectivement les trois actes élémentaires suivants :

SE DEPLACER

S'ARRETER, TOMBER EN GARDE

EMPLOYER SES ARMES

1 - SE DEPLACER

1.1. LES FORMATIONS DU GROUPE :

Pour se déplacer, le groupe peut utiliser 3 formations :
- En colonne.
- En colonne double ou par trinômes accolés.
- En ligne.

Formation en colonne :

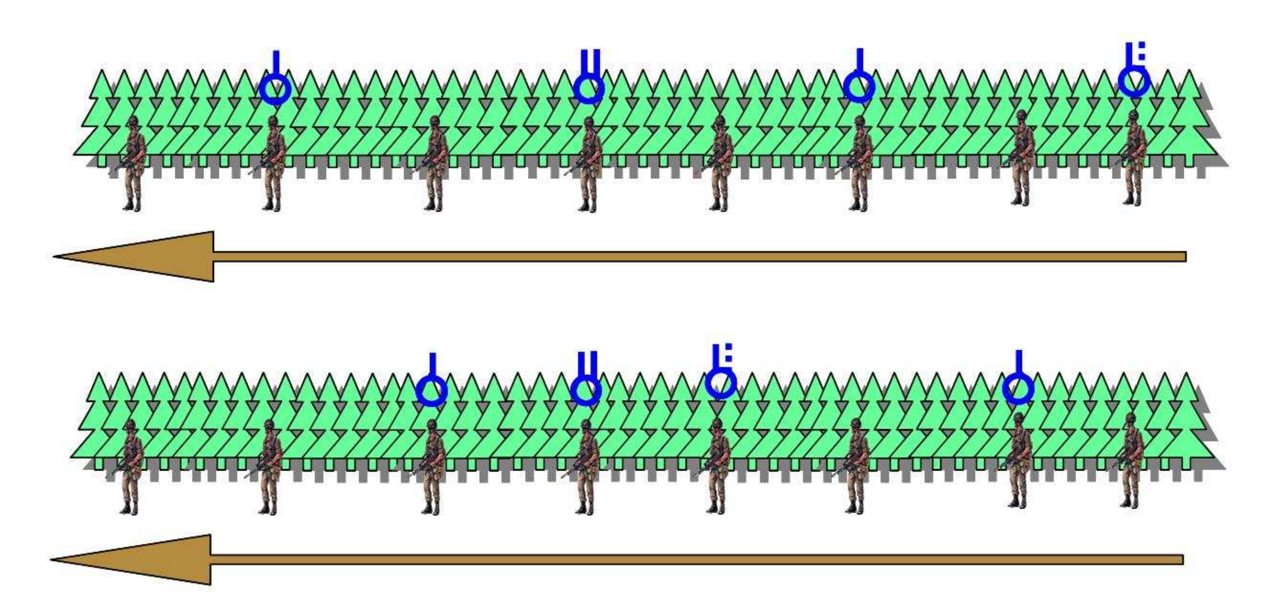
Cette formation permet une progression à bonne allure et de nuit, ainsi que l'utilisation d'un cheminement.

Elle n'est pas rigide, les équipes ou les trinômes successifs adoptant la formation la plus adaptée au terrain.

Tout en évitant les resserrements, la distance entre les trinômes doit permettre le commandement à la voix et aux gestes.

Le chef de groupe est en tête de son groupe loin de l'ennemi ou en deuxième échelon. Il progresse derrière le trinôme de tête en premier échelon.

En colonne simple, la « longueur » séparant deux éléments est appelée distance.

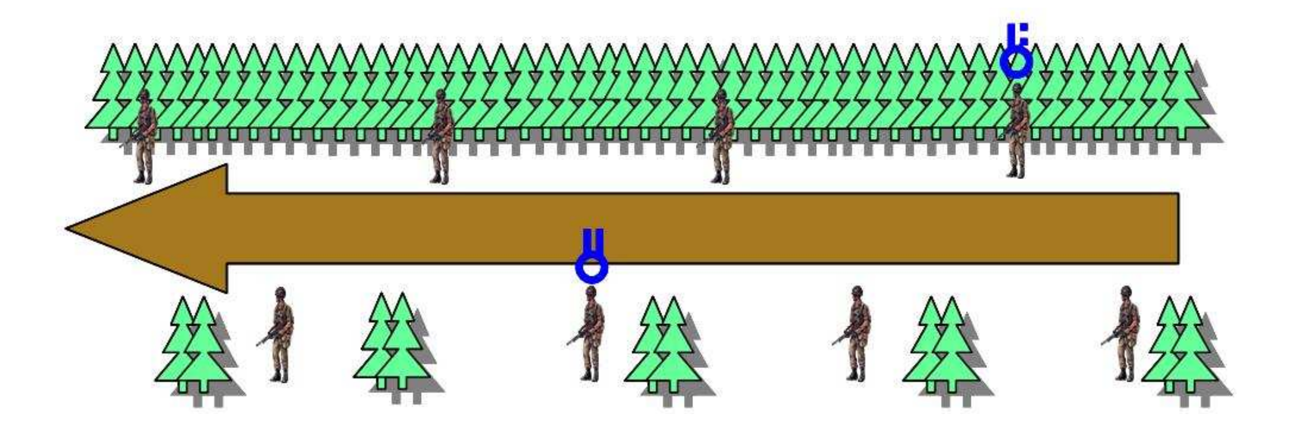


Formation en colonne double ou par trinômes accolés :

Dans cette formation, les équipes progressent côte à côte, avec un intervalle variable. Cette formation permet de progresser rapidement de part et d'autre d'une main courante, ou de faire face simultanément à deux directions.

Comme dans la formation précédente, le chef de groupe se place avec le trinôme qui semble le plus exposé, ou celle ayant la mission principale (AC par exemple).

En colonne double, la « longueur » séparant deux éléments est appelée distance.

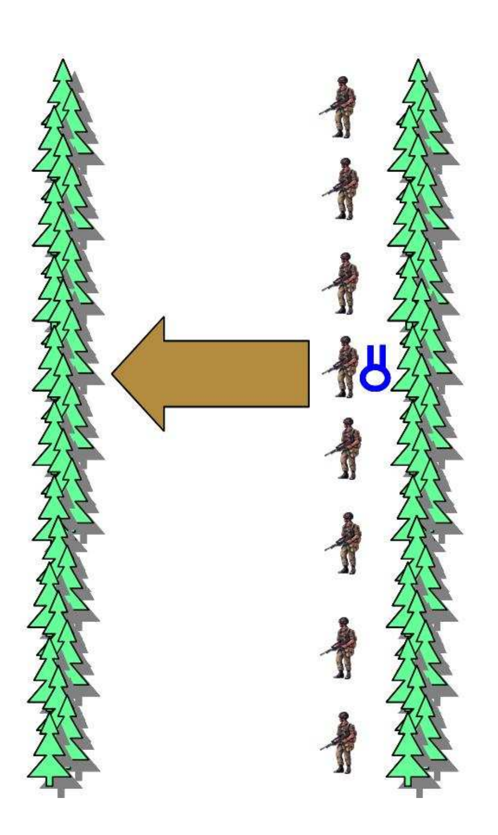


Formation en ligne :

Cette formation a essentiellement pour but de réduire la vulnérabilité aux feux adverses afin de faciliter :

- le franchissement d'une crête, d'une route, d'une coupure ou d'une bande de terrain ;
- l'abordage d'une lisière ;
- l'assaut.

En ligne, la « longueur » séparant deux éléments est appelée intervalle.



1.2. LES MODES DE PROGRESSION DU GROUPE :

Les modes de progression sont :

- la marche normale ;

- le bond collectif, utilisé pour franchir un passage découvert, surveillé ou battu ;
- le bond par trinôme ou individuel, utilisé pour progresser sous le feu.

Les bonds sont exécutés au commandement donné à la voix ou aux gestes.

1.3. CADRES D'ORDRE :

Pour se déplacer, le chef de groupe donnera un ordre de déplacement dont le terme mnémotechnique est : **« DPIF »**.

D : Direction : générale de marche caractérisée par un point de repère éloigné ou désignée par une direction (N,S, E, W).

P : Point à atteindre : point précis et visible de tous, ou caractéristique et non visible mais qui ne laisse aucune ambiguïté. Il représente la limite de bond fixée par le chef de groupe où devra s'arrêter le trinôme de tête.

I : Itinéraire : désigné précisément sur le terrain.

F : Formation : - en colonne ou en ligne ;
- avec la place, la distance ou l'intervalle entre les trinômes et la place du chef de groupe (cette partie fixée au départ, n'est pas forcément répétée en cours d'action).

Pour se déplacer en vue de remplir une mission dynamique, le chef de groupe donnera un ordre de déplacement dynamique à son groupe ou à un trinôme, dont le terme mnémotechnique est : **« MOICP »**.

M : Mission.

O : Objectif.

I : Itinéraire.

C : Conduite à tenir.

P : Place du chef de groupe.

Pour faire exécuter un bond à son groupe, à un trinôme ou à un personnel, le chef de groupe commandera :

POUR UN BOND (du groupe, par trinôme, homme par homme) ;
DANS L'ORDRE (éventuellement) ;
PREPAREZ-VOUS ;
EN AVANT !

2 - S'ARRETER, TOMBER EN GARDE

Arrivé à chaque limite de bond, ou au commandement du chef, le groupe s'arrête.

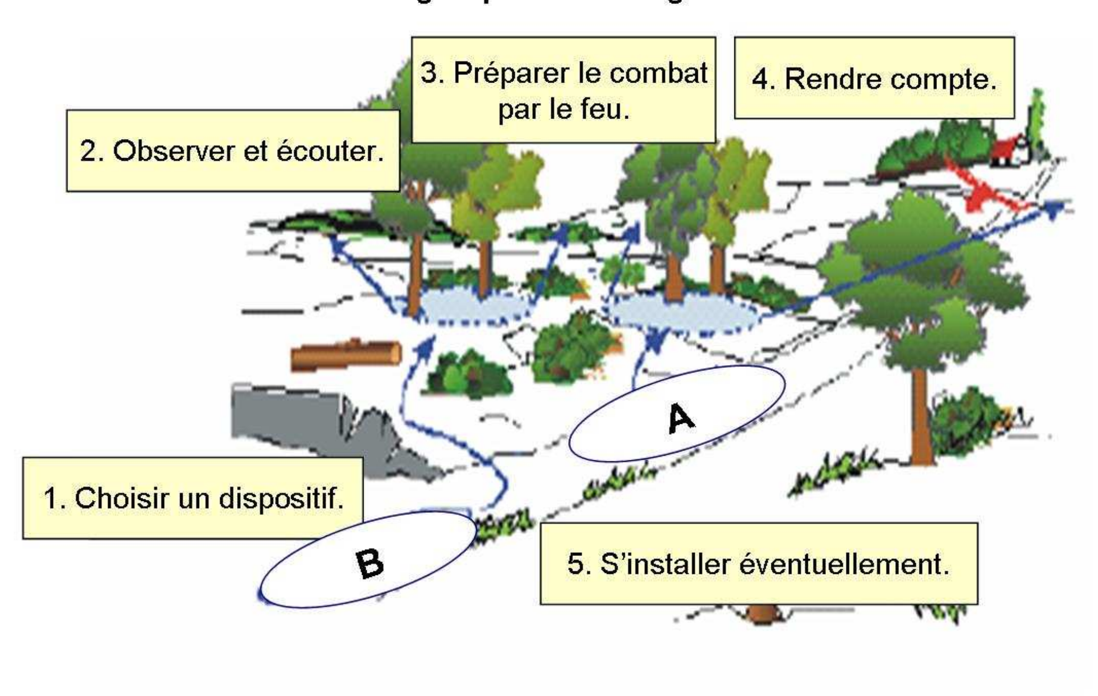
Dans un premier temps, le chef de groupe « jette » un dispositif de mise en garde immédiate, en déterminant rapidement les zones de terrain dans les limites desquelles les équipes, ou les trinômes, vont se poster.
Dans un deuxième temps, il définit à chaque équipe, ou trinôme, un secteur d'observation (ou de tir) en faisant en sorte que les secteurs se recoupent.
Enfin il donne éventuellement des consignes particulières si le stationnement doit se prolonger.

Cas du groupe disposant d'une arme antichar.

Lorsque le groupe est doté d'une arme anti-blindés (AT4 CS) ou anti-chars (LRAC 89 mm), le chef de groupe veille plus particulièrement à l'installation de cette arme et organise son stationnement autour du trinôme qui la sert.

Le chef de trinôme qui la commande se verra préciser éventuellement par le chef de groupe la place exacte de mise en batterie de cette arme, sous la forme : « Ici face à telle direction, en batterie ! », puis il lui donnera ses consignes avec un ordre de stationnement individuel, dont le terme mnémotechnique est : « PMSPCP ».

ROLE DU CHEF DE GROUPE	EXECUTION
CHOISIR UN DISPOSITIF ET DONNER DES ORDRES.	Placer les trinômes (ZMSPCP) ou parfois les combattants (Ici face à telle direction, en batterie et/ou PMSPCP).
OBSERVER ET ECOUTER.	Répartir les missions de guet et préciser les consignes.
PREPARER LE COMBAT PAR LE FEU.	Définir les consignes de guet et d'alerte. Préciser les consignes de l'ouverture éventuelle du feu et la nature du tir.
RENDRE COMPTE.	Si l'arrêt doit se prolonger, renseigner sur les possibilités et effectuer les comptes rendus d'observation.
S'INSTALLER EVENTUELLEMENT.	Améliorer la mise en place et aménager le terrain.



2.1. CADRES D'ORDRE :

Pour arrêter son groupe à l'endroit où il se situe, sans vouloir privilégier une direction particulière, le chef de groupe donnera un ordre d'arrêt en commandant **« HALTE »**.

Afin des s'arrêter et de privilégier une direction particulière d'observation, le chef de groupe donnera un ordre d'arrêt de courte durée dont le terme mnémotechnique est **« FH »**.

F : Face à tel direction.

H : Halte.

Afin des s'arrêter et de privilégier une direction particulière d'observation, à partir d'un endroit précis, le chef de groupe donnera un ordre d'arrêt de courte durée dont le terme mnémotechnique est : **« FAFH »**.

F – Face à telle direction.

A – A tel endroit.

F – Formation.

H – Halte.

Pour tomber en garde face à une direction déterminée, potentiellement dangereuse et pour s'assurer un minimum de sûreté, le chef de groupe donnera un ordre de mise en garde dont le terme mnémotechnique est **« ZMC »**.

Z : Zone d'installation (du groupe ou du trinôme, entre tel et tel point).

M : Mission.

C : Conduite à tenir.

Si l'arrêt se prolonge et selon les ordres donnés par le chef de section, le chef de groupe donnera un ordre de stationnement trinôme de longue durée dont le terme mnémotechnique est **« ZMSPCP »**.

Z : Zone d'installation (du trinôme, entre tel et tel point).

M : Mission.

S : Secteur de surveillance et de tir.

P : Point particulier.

C : Conduite à tenir.

P : Place du chef de groupe.

Suivant la menace et la dotation du groupe, pour placer rapidement une pièce ABL ou AC ou FM, face à une direction déterminée, le chef de groupe commandera **: « ici face à telle direction, en batterie ! »**, puis donnera un ordre de stationnement individuel.

En cas d'arrêt prolongé, selon les ordres donnés par le chef de section et la nature de la menace, le chef de groupe peut donner un ordre de stationnement individuel de longue durée à un combattant en particulier, dont le terme mnémotechnique est **« PMSPCP »**.

P : Place.

M : Mission.

S : Secteur de surveillance et de tir.

P : Point particulier.

C : Conduite à tenir.

P : Place du chef de groupe.

3 - EMPLOYER SES ARMES

Le groupe combat par le feu et le mouvement. Combattre, pour le chef de groupe, consiste à exécuter des actes élémentaires, en coordonnant le feu et le mouvement dans l'exécution en sûreté de missions simples.

Parfois le chef de groupe pourra être appelé, en fonction de la situation, à commander directement le tir de l'arme principale, en particulier l'arme antichar.

Pouvoir de pénétration des différentes munitions

Matériaux	Projectile		
	Arme légère et mitrailleuse < à 7,62 mm Tir à 100 m	Mitrailleuse 12,7 mm Tir à 200 m	Projectile de 20 mm Tir à 200 m
Murs			
Bois	0,60	1,00	1,20
Maçonnerie en pierre	0,30		0,75
Maçonnerie en brique	0,45	0,60	0,75
Béton non armé	0,30		0,60
Béton armé	0,15	0,30	0,45
Murs en matériaux meubles coffrés			
Terre argileuse (1)	0,90		1,20
Gravier, petites pierres, sable sec (1)	0,30		0,75
Sacs à terre remplis de :			
Terre argileuse (1)	0,90	1,00	1,50
Gravier, petites pierres, sable sec (1)	0,50	0,70	0,75
Parapets de :			
Terre argileuse (1)	1,05		1,50
Sable sec (1)	0,60		1,20
Acier à blindage	0,03	0,04	0,06
(1) Humide : ajouter 100%			

Nota : Si les armes à tir tendu sont capables de placer 5 à 6 coups dans la même cible, l'épaisseur de protection doit être sensiblement double.

3.1. CADRES D'ORDRE :

Tir au FAMAS : « CODF ».

C : Consommation (en nombre de chargeur le plus souvent).

O : Objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).

D : Débit (au coup par coup ou par rafale de 3).

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Tir au FM / MINIMI : « HCODF ».

H : Hausse.

C : Consommation (en nombre de bande le plus souvent).

O : Objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).

D : Débit (rafale courte ou rafale longue).

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Tir au arme LRAC / AT4CS : « ODF ».

O : Objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).

D : Distance.

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Tir au FLG : « GDNOF ».

G : Genre (de tir).

D : Distance (précise, le tireur a le choix de l'alidade et de la bague).

N : Nombre et genre de grenades.

O : Objectif (désigné sur le terrain).

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Lancer une grenade à main : « DNOF ».

D : Distance (précise).

N : Nombre et genre de grenades.

O : Objectif (désigné sur le terrain).

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Arrêt et reprise des tirs :

- Arrêt définitif du tir : **« cessez le feu !** »
- Arrêt momentané du tir **: « halte au feu !** »
- Reprise du tir précédent **: «continuez le feu ! »**
- Reprise du tir sur nouvel objectif : **«** (nouveaux éléments) **continuez le feu ! »**

Chapitre 3 - LES TECHNIQUES DE COMMANDEMENT



1 - GENERALITES

Au cours de l'action, le chef de groupe commande à la voix, par geste, à l'imitation ou par signaux visuels ou sonores :

- commandements simples répercutant ceux du chef de section;
- commandements réflexes déclenchant une réaction instantanée par le choc ou le feu ;
- ordres plus élaborés après observation et raisonnement simple.

Après avoir reçu sa mission et avant de l'exécuter, le chef de groupe doit la COMPRENDRE et CONCEVOIR l'action à entreprendre pour la mener à bien.

Il doit ensuite savoir COMMANDER à bon escient et d'une façon aussi simple que possible pour être à son tour COMPRIS de ses subordonnés.

Il doit enfin tenir son chef informé de la situation ou de son évolution afin de pouvoir recevoir les nouveaux ordres ou le soutien dont il a besoin.

Pour conduire sa réflexion, il s'aide éventuellement d'une Méthode de Raisonnement Tactique (MRT).

Pour commander il exprime des ORDRES ou des COMMANDEMENTS.

Pour renseigner son chef, il utilise des COMPTES RENDUS.

2 - LA MRT DU CHEF DE GROUPE

Les données de base de l'action du groupe sont les suivantes :

- le cadre espace-temps est toujours extrêmement limité ;
- le groupe n'agit que dans un seul compartiment de terrain ;
- l'action à mener est toujours simple et le nombre de solutions réduit ;
- l'utilisation des moyens est basée sur l'emploi d'une arme maîtresse (le groupe peut être doté d'un LRAC à l'occasion d'une mission particulière).

Il apparaît donc que les facteurs essentiels doivent être pris en considération SIMPLEMENT, de façon à ne pas encombrer l'esprit du chef de groupe obligé d'agir vite en raison de la proximité de l'ennemi.

Le groupe est un élément d'exécution, il ne manœuvre pas, il réagit.

Le chef de groupe n'a pas de carte, il reçoit ses ordres face au terrain.

2.1. FINALITES

La méthode de raisonnement tactique doit permettre au chef de groupe de raisonner un problème tactique et de lui apporter dans des délais réduits la réponse la plus adaptée à la réussite de sa mission (expression d'un ordre).

L'étude successive des différentes étapes du raisonnement et la réponse aux questions posées (conclusions de l'étude) doivent permettre de déboucher sur le choix du meilleur mode d'action à adopter et de l'effet à réaliser sur l'ennemi dans le cadre espace temps imposé.

Le raisonnement qu'effectue le chef de groupe au reçu d'une mission, aboutit naturellement à l'ordre initial.

2.2. PRINCIPES

Quelques principes simples doivent être conservés en permanence à l'esprit :

L'ennemi manœuvre : il mène une action dans un but précis, et si les opérations conduites contre lui visent à le faire renoncer, il n'y a aucune raison pour qu'il abandonne d'emblée son objectif. Il dispose de capacités de manœuvre et d'appui réelles, il se poste, progresse appuyé et couvert ...

Le terrain commande : le groupe manœuvre sur un terrain précis dont les caractéristiques (planimétrie et nivellement) conditionnent l'exécution de la mission (mobilité, cheminements, positions d'observation et d'appui...). Il est donc indispensable, dans la mesure du possible, de raisonner le problème tactique face au terrain.

Les délais sont impératifs : ils sont fixés par le chef de section et conditionnent la bonne exécution de la manœuvre de l'ensemble. S'en affranchir serait donc remettre en cause l'action d'ensemble.

La réflexion représente un gain de temps : prendre le temps d'étudier l'ordre reçu est certes consommateur de délais, mais cela constitue cependant une étape décisive de l'action et un des facteurs du succès.

2.3. CONTEXTURE DE LA MRT

La MRT se divise en en 3 parties, qui répondent chacune à des questions essentielles et qui permettent d'en tirer des conclusions.

1. MISSION		
ETAPES	**DEMARCHE DE L'ETUDE**	**OI DU CDS**
DE QUOI S'AGIT-IL ?	Quel est l'objectif de mon CDS ? (la lettre de la mission).	Secundo (afin de).
	Quelle est la mission de la section ?	Secundo.
	Que veut faire mon CDS pour accomplir la mission ? (l'esprit de la mission).	Tertio Alpha (je veux).
	Quel est l'ennemi de la section ?	Primo Alpha.
POURQUOI ?	Quel est le but de ma mission dans le cadre de la section ?	Tertio Alpha.
QUOI ?	Quelle est ma mission et que dois-je faire (composantes) pour la mener à bien ?	Tertio Charlie. Carnet CDG.

2. SITUATION		
ETAPES	**DEMARCHE DE L'ETUDE**	**OI DU CDS**
CONTEXTE ?	Dans quel milieu vais-je évoluer durant ma mission ?	Primo Delta.
QUAND ?	Quels sont mes délais et mes horaires ?	Primo Alpha. Tertio Charlie. Tertio Delta.
OÙ ?	Quelles sont les meilleures possibilités du terrain pour remplir ma mission ? (itinéraire, zone de mise en garde, …).	Carte CDS. Terrain.

3. ETUDE ENI-AMI

ETAPES	DEMARCHE DE L'ETUDE	OI DU CDS
AVEC QUOI ?	Avec quels moyens vais-je remplir ma mission et qu'est-ce que cela m'impose t-il ?	Tertio Bravo.
	Qui est en mesure d'intervenir à mon profit ?	Primo Charlie. Tertio Charlie.
CONTRE QUOI ?	Quelle est la menace (rapportée au niveau du groupe) ?	Primo Alpha.
	Que peut faire l'ennemi face à mon action ?	Primo Alpha.

MES CONCLUSIONS
MES CONTRAINTES.
MES DEMANDES.

SCHEMA

3 - LES CADRES D’ORDRE DU CHEF DE GROUPE

3.1. L’ORDRE PREPARATOIRE :

Il a pour but de mettre en condition le groupe avant le début de la mission. La contexture d’ensemble avec son terme mnémotechnique **« PATRACDR »**, permet de ne rien oublier.

P : Personnel (mis sur pied).

A : Armement (emporté).

T : Tenue (sur l’homme, dans les sacs).

R : Radio (préparation et répartition).

A : Alimentation (pour la durée de la mission).

C : Camouflage (personnel, véhicule, oui ou non, adapté au terrain).

D : Divers (N° des VHL, perceptions (qui, quoi, quand, où), …).

R : Rassemblement (en vue du départ, lieu, horaires).

3.2. LA MISE EN GARDE INITIALE :

Cette mesure est un condensé de l’ordre préparatoire. Elle précède l’ordre initial et est prise au commandement : **«dispositions de combat ».**

A ce commandement :

Le chef de groupe vérifie :
- l’état de combattre de ses hommes ;
- le bon fonctionnement de l'armement ;
- l'approvisionnement des armes et leur mise à la sûreté ;
- les effets de protection NBC.

Les chefs de trinôme et servants :
- vérifient le bon état de l'armement ;
- mettent en place et/ou vérifient les systèmes de visée ;
- approvisionnent et mettent les armes à la sûreté ;
- vérifient leur matériel de protection NRBC.

En cas de déplacement en véhicule :
- embarquer ;
- adopter les mesures de sûreté immédiates (mise en place des guetteurs aériens et terrestres).

3.3. L’ORDRE INITIAL DU CHEF DE GROUPE :

L'ordre initial met les combattants du groupe dans l'ambiance du combat, leur exprime la mission que le groupe va remplir et donne à chacun le rôle qu'il va tenir pour l'accomplissement de cette mission.

Il est donné par le chef de groupe à l'ensemble du groupe, face au terrain, en s'appuyant sur un schéma ou une caisse à sable représentant le milieu environnant.

Il contient les paragraphes suivants : **« SMEPP »**.

S : Situation : - ENI (immédiat rapporté au niveau du groupe, NVAD, H1, H2) ;

- Ami (mission de la section, mission et positions des autres groupes).

M : Mission du groupe (« in extenso » de l'OI du CDS).

E : Exécution : - Articulation (organique, non organique, …).

- Missions des trinômes (éventuellement du véhicule).
- Conduite à tenir.
- Liaison.

P : Place du groupe dans le dispositif section (le groupe est, le CDS est).

P : Place du chef de groupe et remplaçant éventuel.

3.4. L'ORDRE DE CONDUITE :

Lorsque la mission du groupe est modifiée, ou (et) lorsque la situation l'exige, le chef de groupe est amené à donner un ordre de conduite. Le cadre de cet ordre est celui de l'ordre initial, allégé de tous les paragraphes qui n'ont pas subi de modifications.

En cas de changement de situation et lorsque sa mission n'est pas modifiée, le chef de groupe est amené à donner un ordre en cours d'action qui ne comporte alors que les seules rubriques de l'ordre initial concernées par le changement.

Enfin, tout au long de l'action, le chef de groupe aura à redresser des erreurs ou à donner des impulsions (direction, distances, intervalles, etc.). Il le fera à la voix ou, de préférence, au geste sans autre prescription que d'être efficace, bref et précis.

3.5. RECAPITULATIF DES COMMANDEMENTS PAR ACTE ELEMENTAIRE.

SE DEPLACER :

Ordre de déplacement : « DPIF ».

D : Direction : générale de marche caractérisée par un point de repère éloigné ou désignée par une direction (N,S, E, W).

P : Point à atteindre : point précis et visible de tous, ou caractéristique et non visible mais qui ne laisse aucune ambiguïté. Il représente la limite de bond fixée par le chef de groupe où devra s'arrêter le trinôme de tête.

I : Itinéraire : désigné précisément sur le terrain.

F : Formation : - en colonne ou en ligne ;
- avec la place, la distance ou l'intervalle entre les trinômes et la place du chef de groupe (cette partie fixée au départ, n'est pas forcément répétée en cours d'action).

Ordre de déplacement dynamique : « MOICP ».

M : Mission.

O : Objectif.

I : Itinéraire.

C : Conduite à tenir.

P : Place du chef de groupe.

Ordre pour faire exécuter un bond :

Pour un bond (du groupe, par trinôme, homme par homme) ;
Dans l'ordre (éventuellement) ;
Préparez vous ;
En avant !

S'ARRETER, TOMBER EN GARDE :

Ordre d'arrêt : « HALTE ».

Ordre d'arrêt : « **FH** ».

F : Face à tel direction.

H : Halte.

Ordre d'arrêt : « **FAFH** ».

F : Face à telle direction.

A : A tel endroit.

F : Formation.

H : Halte.

Ordre de mise en garde : « ZMC ».

Z : Zone d'installation (du groupe ou du trinôme, entre tel et tel point).

M : Mission.

C : Conduite à tenir.

Ordre de stationnement collectif de longue durée : « ZMSPCP ».

Z : Zone d'installation (du trinôme, entre tel et tel point).

M : Mission.

S : Secteur de surveillance et de tir.

P : Point particulier.

C : Conduite à tenir.

P : Place du chef de groupe.

Ordre de stationnement individuel de longue durée : « PMSPCP ».

P : Place.

M : Mission.

S : Secteur de surveillance et de tir.

P : Point particulier.

C : Conduite à tenir.

P : Place du chef de groupe.

Ordre de mise en batterie : « ici face à telle direction, en batterie ! ».

EMPLOYER SES ARMES :

Tir au FAMAS : « CODF ».

C : Consommation (en nombre de chargeur le plus souvent).

O : Objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).

D : Débit (au coup par coup ou par rafale de 3).

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Tir au FM / MINIMI : « HCODF ».

H : Hausse.

C : Consommation (en nombre de bande le plus souvent).

O : Objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).

D : Débit (rafale courte ou rafale longue).

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Tir au arme LRAC / AT4CS : « ODF ».

O : Objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).

D : Distance.

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Tir au FLG : « GDNOF ».

G : Genre (de tir).

D : Distance (précise, le tireur a le choix de l'alidade et de la bague).

N : Nombre et genre de grenades.

O : Objectif (désigné sur le terrain).

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Lancer une grenade à main : « DNOF ».

D : Distance (précise).

N : Nombre et genre de grenades.

O : Objectif (désigné sur le terrain).

F : Feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, …).

Arrêt et reprise des tirs :

- Arrêt définitif du tir : **« cessez le feu ! ».**
- Arrêt momentané du tir **: « halte au feu ! ».**
- Reprise du tir précédent **: «continuez le feu ! ».**
- Reprise du tir sur nouvel objectif : **«** (nouveaux éléments) **continuez le feu ! ».**

4 - LES COMPTES RENDUS

Le compte rendu est un acte de combat.

4.1. LE COMPTE RENDU EN COURS D'ACTION

En particulier lorsqu'il est encadré, le chef de groupe rend compte fréquemment et spontanément de l'évolution d'une situation que ne peut apprécier directement son supérieur. Il suit le canevas suivant :

I – **Ami**	**« Je suis »** (position et situation du groupe).
II – **Ennemi**	**« Je vois »** (nature volume attitude et emplacement de l'ennemi).
III – **Intention / Action**	**« Je fais »** (ou j'ai fait, ou je vais faire, ou je peux faire).
IV – **Demandes**	**« Je demande »** (appui, EVASAN, etc.).

4.2. LE COMPTE RENDU EN FIN DE MISSION

A l'issue de certaines missions particulières (patrouilles par exemple), le chef de groupe peut avoir à faire un compte rendu détaillé à son chef.
Normalement verbal, ce compte rendu fera ressortir les aspects propres à la mission reçue. Il ne peut donc pas avoir de contexture imposée.

Chapitre 4 - LES MISSIONS DU GROUPE



1 - GENERALITES

1.1. CADRE GENERAL D'EMPLOI

Le groupe ne manœuvre pas et agit presque toujours dans le cadre de sa section, il peut cependant recevoir une mission particulière limitée dans le temps et agir d'une manière autonome.

Le chef de groupe reçoit sa mission du chef de section. Donnée de vive voix ou par radio, elle peut se schématiser par : UN VERBE indiquant l'action à accomplir, DES COMPLEMENTS précisant l'objectif, l'ennemi, les modalités de temps, de lieu, de mouvement, etc.

1.2. DANS LE CADRE DE LA SECTION

Le chef de groupe a pour souci constant :

- d'exécuter sa MISSION particulière intégralement, en respectant les différentes modalités qui lui ont été fixées (dans sa LETTRE), conformément à l'intention du chef de section (dans son ESPRIT), face à un incident imprévu (réaction de l'ennemi, obstacle, etc.).Il doit faire preuve d'INITIATIVE pour faciliter la manœuvre de la section et lui permettre d'atteindre son objectif ;
- d'agir en LIAISON avec les AUTRES GROUPES en observant leur progression, en leur fournissant éventuellement les appuis dont ils peuvent avoir besoin, soit sur ordre, soit de sa propre initiative ;
- d'assurer la SURETE du groupe en déplacement comme à l'arrêt, il adapte constamment son dispositif en fonction de l'ennemi et du terrain, il prend selon les circonstances des décisions rapides mais réfléchies, il est conscient que la vitesse d'exécution est presque toujours un facteur de succès et souvent de sûreté ;
- de RENDRE COMPTE. Il informe le chef de section de tous les renseignements sur l'ennemi, il renseigne sur les obstacles et éventuellement le terrain, qui peuvent influer sur la manœuvre de la section, il rend compte régulièrement de sa position, il veille à être bref et précis.

1.3. D'UNE MANIERE AUTONOME

Le chef de groupe est animé par la volonté d'exécuter sa mission :

- pour favoriser l'initiative individuelle, il INFORME ses subordonnés de l'objectif qui lui est fixé et de son intention ;
- il fait preuve lui-même d'INITIATIVE suivant les circonstances;
- il manœuvre rapidement et discrètement ;
- il a le souci d'assurer la SURETE de son groupe, et le réflexe du COMPTE RENDU.

1.4. LES MISSIONS DU GROUPE PROTERRE

Elles sont au nombre de six.

C : Couvrir.

A : Appuyer.

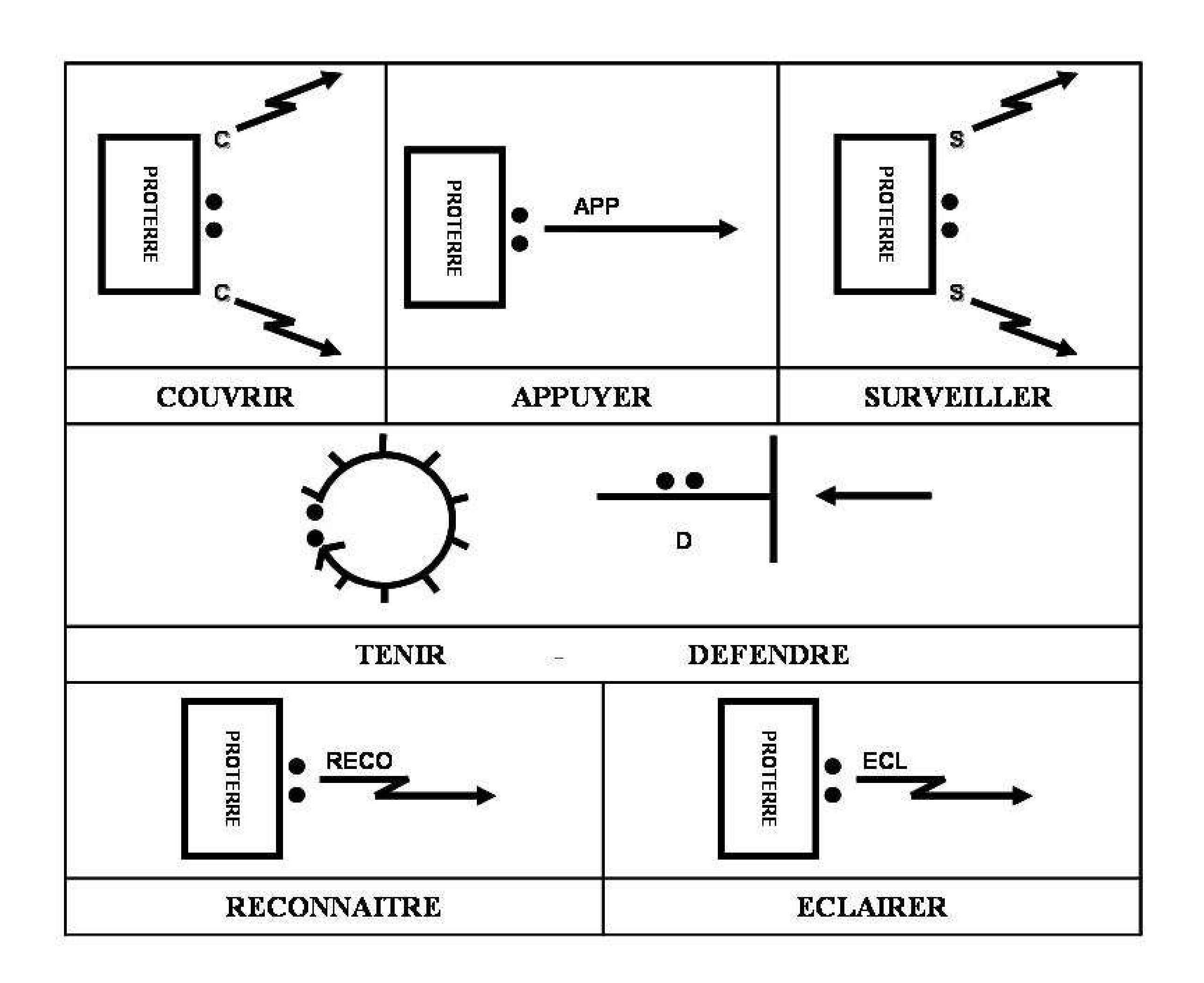
S : Surveiller.

T : Tenir (défendre).

R : Reconnaître.

E : Eclairer.

Terme mnémotechnique possible : « CASTRE ».



2 - COUVRIR

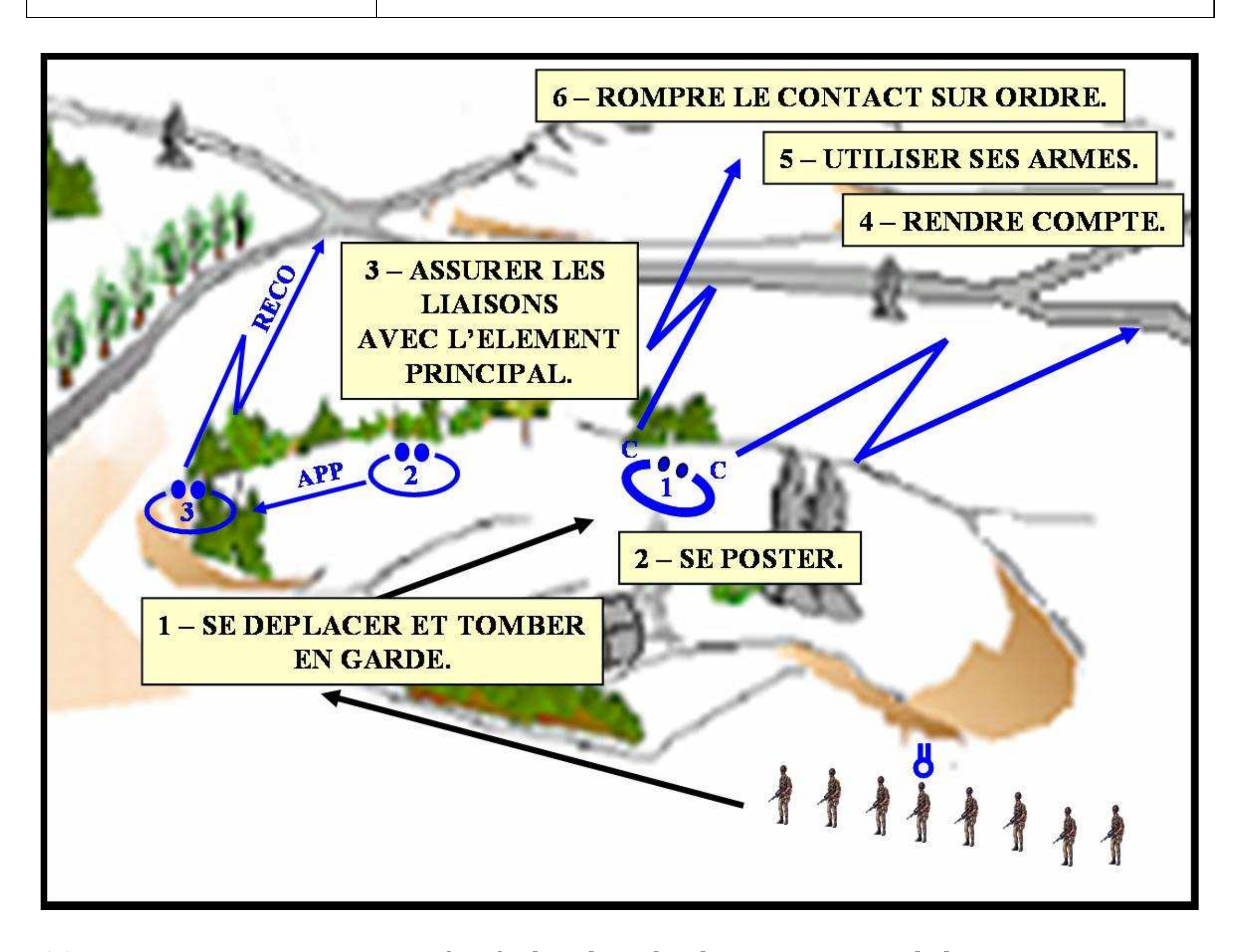
2.1. DEFINITION

Prendre l’ensemble des mesures actives ou passives pour s’opposer à une action éventuelle de l’ennemi pouvant menacer le déroulement de l’action principale amie (1).

2.2. COMPOSANTES ET ROLE DU CHEF DE GROUPE

COMPOSANTES	ROLE DU CHEF DE GROUPE
PREPARER	**Au reçu de la mission.**
ETUDE PRELIMINAIRE	Etudie sa mission (MRT) et le déplacement initial (quoi, où, par où, quand, comment). Donne son ordre initial (SMEPP) à tous : situation, mission, exécution (concerne l’ordre de déplacement initial jusqu’à vue de l’objectif). Place du chef, place du groupe.
EXECUTER	**La mission proprement dite.**
1. SE DEPLACER ET TOMBER EN GARDE (EVENTUELLEMENT)	**Effectue le déplacement** pour rejoindre la position qu’on lui a fixé. **Jette un dispositif** sommaire (FAFH / ZMC). **Reconnaît** la position et choisit un dispositif.
2. SE POSTER **(POSTE DE COMBAT OU DE SURVEILLANCE)**	**Place chaque trinôme** (ZMSPCP ou PMSPCP) **en précisant :** - leur secteur ; - le guet ; - les consignes d’ouverture du feu, la limite que l’ENI ne doit pas franchir (LOF) ; - les modalités de rupture du contact (éventuellement). **Fait aménager les postes de combat.**
3. ASSURER LES LIAISONS AVEC L’ELEMENT PRINCIPAL	**Contrôle et conserve la liaison** avec l’élément principal, le plus souvent commandé par le chef de section, généralement par radio.
4. RENDRE COMPTE	**Transmet** toute information susceptible d’intéresser le chef de section et/ou le chef de l’élément qu’il couvre.
REAGIR	**En cas de contact avec l’ennemi.**
5. UTILISER SES ARMES	**Déclenche et conduit le tir** à son initiative sur toute menace contre le déroulement de l’action qu’il couvre ou en légitime défense. **Fait cesser le feu** à son initiative dès que la menace a disparu.

6. ROMPRE LE CONTACT SUR ORDRE	**Sur ordre** de son chef, **se replie** si possible à l'insu de l'ENI, vers le point de regroupement qui lui a été fixé. Quitte la position avec le dernier trinôme. Au besoin, **conduit le déplacement de ses trinômes** pour quitter sa position sous le feu ENI.



(1) Cette mission est toujours exécutée dans le cadre d'une manœuvre de la section (intercepter, embuscade, surveiller, reconnaître,…).

3 - APPUYER

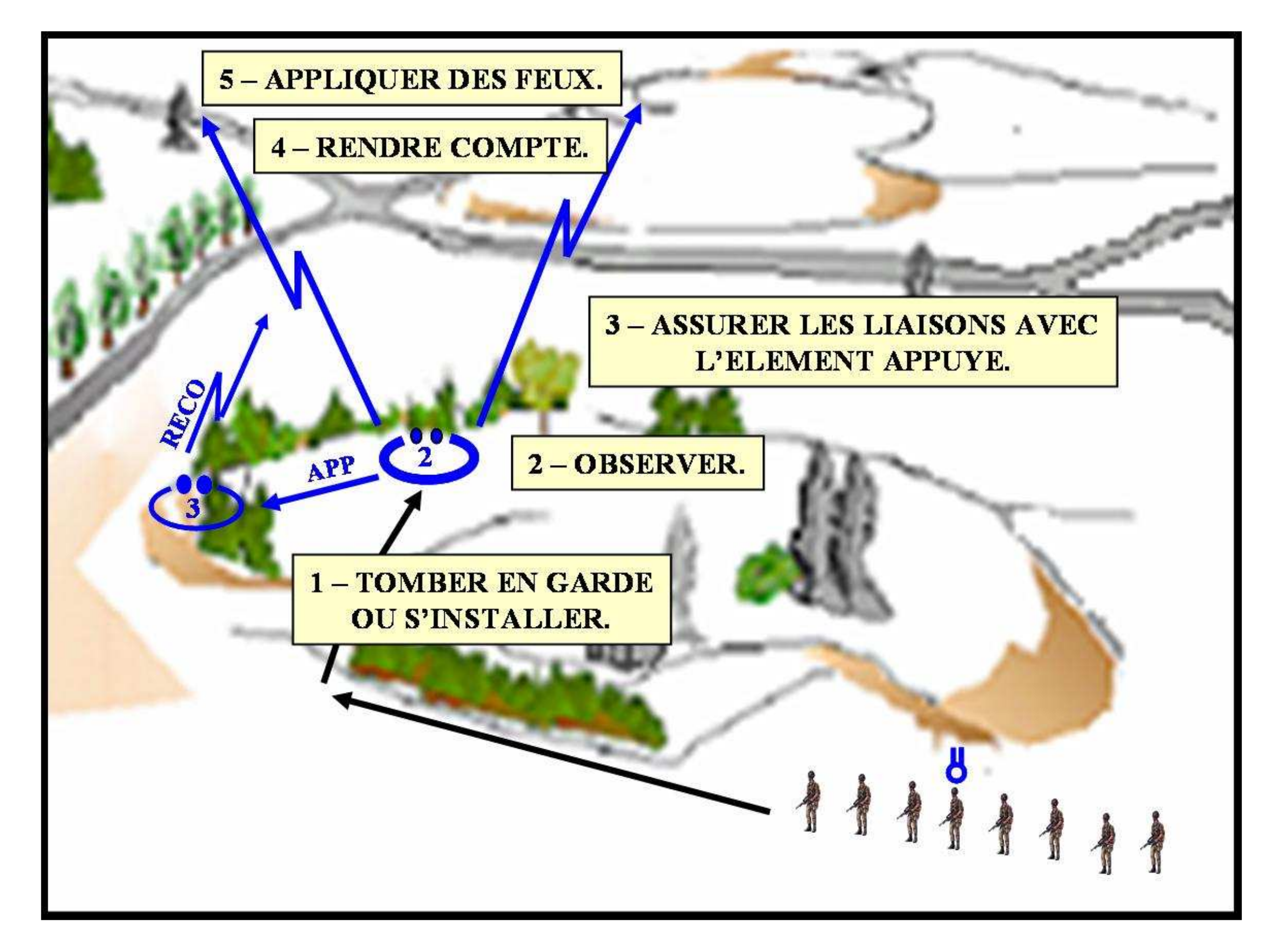
3.1. DEFINITION

Apporter une aide à une autre unité, spontanément ou sur ordre, et comportant le plus souvent fourniture de feux.

3.2. COMPOSANTES ET ROLE DU CHEF DE GROUPE

COMPOSANTES	ROLE DU CHEF DE GROUPE
PREPARER	**Au reçu de la mission.**
ETUDE PRELIMINAIRE	Etudie sa mission (MRT) et le déplacement initial (quoi, où, par où, quand, comment). Donne son ordre initial (SMEPP) à tous : situation, mission, exécution (concerne l'ordre de déplacement initial jusqu'à vue de l'objectif). Place du chef, place du groupe.
EXECUTER	**La mission proprement dite.**
1. TOMBER EN GARDE OU S'INSTALLER	**Choisit un dispositif** et le fait adopter en donnant ses ordres à ses trinômes (FAFH / ZMC / ZMSPCP). Ce dispositif doit permettre d'avoir des vues directes sur l'objectif et d'y appliquer des feux en étant soi même protégé. **Précise dans les consignes :** - le guet, - l'ouverture du feu, éventuellement l'intensification du feu (sur quels objectifs, durée), - le signal de report/levée de tir, les nouvelles limites des secteurs de tir et d'observation. **Place ses trinômes**, il leur précise leur secteur. **Fait aménager** les postes de combat.
2. OBSERVER	**Fait assurer** la permanence de l'observation par la vue et l'ouïe.
3. ASSURER LA LIAISON AVEC L'ELEMENT APPUYE	**Conserve la liaison à vue** avec l'élément appuyé (1). **Fait adapter** les secteurs de tir en fonction de la position de cet élément.
4. RENDRE COMPTE	**Rend compte** à son chef de son installation et de la situation. **Alerte** éventuellement le chef de l'élément appuyé en cas de changement de situation concernant l'objectif.
5. APPLIQUER DES	**Déclence et conduit le tir** :

FEUX	- soit sur ordre de son chef - soit en fonction de la réaction ENI - soit enfin en cas de menace directe contre l'action de l'élément appuyé **Veille aux distances de sécurité**. **Fait intensifier le feu** selon ses consignes. **Lève ou reporte le tir** : - sur ordre - en fonction des consignes reçues - à son initiative



(1) les points clés de cette mission sont **la liaison à vue** avec l'élément appuyé et la capacité à pouvoir appliquer des feux pendant toute la durée de la mission.

4 - SURVEILLER

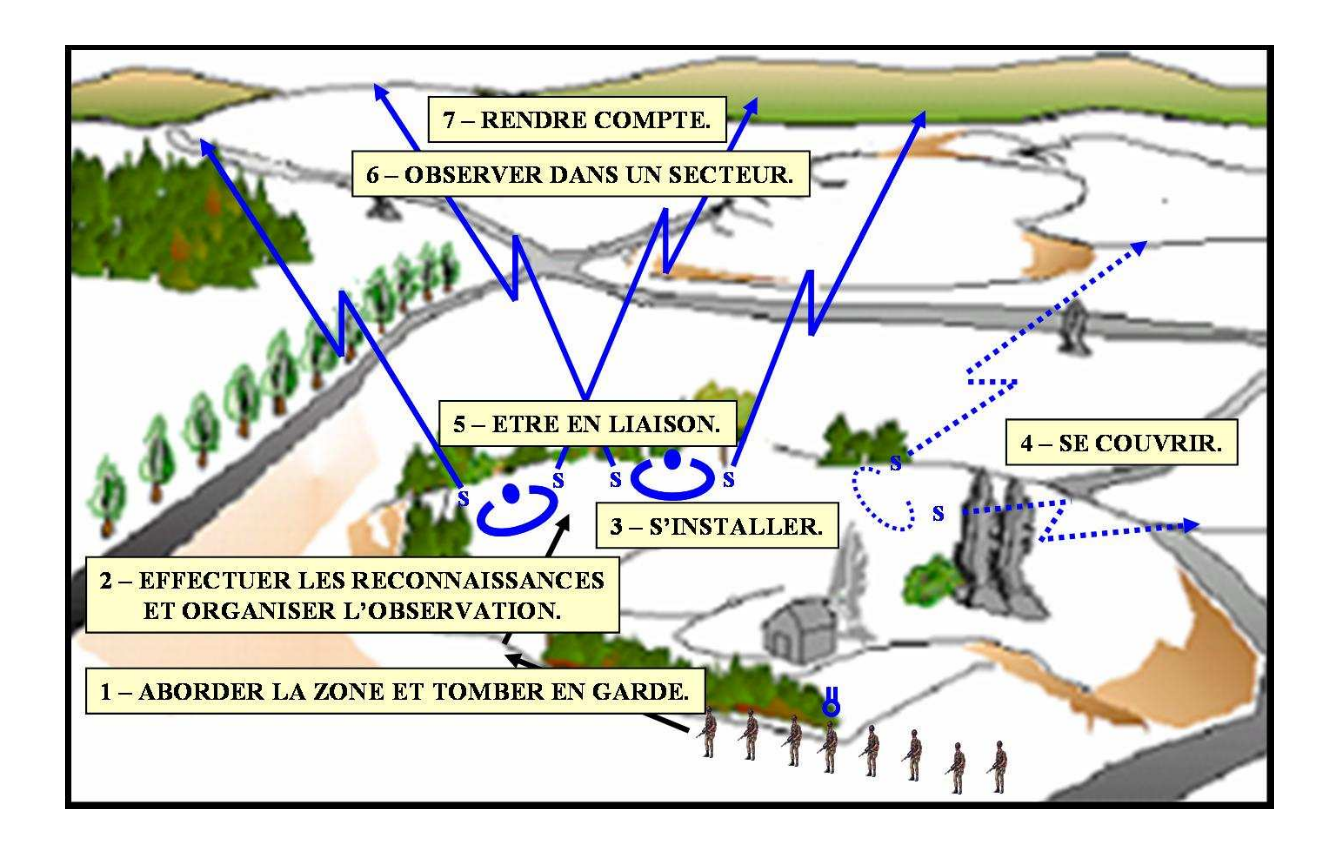
4.1. DEFINITION

Mission ou mesure de sûreté ayant pour objet de déceler toute activité de l'ennemi en un point, sur une direction ou dans une zone (surveiller un intervalle) dans le but d'alerter et de renseigner (1).

4.2. COMPOSANTES ET ROLE DU CHEF DE GROUPE

COMPOSANTES	ROLE DU CHEF DE GROUPE
PREPARER	**Au reçu de la mission.**
ETUDE PRELIMINAIRE	Etudie sa mission (MRT) et le déplacement initial (quoi, où, par où, quand, comment). Donne son ordre initial (SMEPP) à tous : situation, mission, exécution (concerne l'ordre de déplacement initial jusqu'à vue de l'objectif). Place du chef, place du groupe.
EXECUTER	**La mission proprement dite.**
1. ABORDER LA ZONE ET TOMBER EN GARDE	**Si la position n'est pas occupée par des amis :** - effectue un déplacement en sûreté avec tout son groupe ; - jette un dispositif sommaire (FAFH / ZMC) face à la zone à surveiller. **Si la position est occupée par des amis :** - effectue un déplacement en sûreté avec tout son groupe ; - tombe en garde à proximité de la position (FAFH / ZMC) ; - prend contact et s'identifie en fonction des consignes du chef de section ; - récupère le croquis de surveillance ; - jette un dispositif initial identique à celui du groupe qu'il relève.
2. EFFECTUER LES RECONNAISSANCES ET ORGANISER L'OBSERVATION	**Détermine sur le terrain** : - la zone à surveiller ; - les points dangereux susceptibles d'être utilisés par l'ENI, et les emplacements les plus favorables pour les surveiller. **Pense à la sûreté** (terrestre et aérienne). **Elabore un dispositif** : - emplacements des trinômes ; - emplacements de l'adjoint et le sien ; - secteurs de surveillance ; - chemin de repli ; - zone de ralliement (ZR) du groupe ; - emplacement de la zone vie (ZV).

3. S’INSTALLER	**Après observation du terrain, donne à chaque chef de trinôme son emplacement** (ZMSPCP), lui précise son secteur et adapte au besoin les consignes (« ESTOMAC »). **Précise** dans les consignes : - les postes de guet ; - le guet aérien ; - les postes de combat en cas de contact avec l’ENI ; - les modalités de rupture de contact (à quel moment, dans quel ordre) ; - les modalités de transmission des CR (discrétion) ; - les emplacements de repos trinômes pour une surveillance longue durée. **Fait effectuer les reconnaissances** par rotation de l’emplacement de la zone vie, de l’itinéraire de repli et de la zone de ralliement avec le dispositif adopté en fin d’action.
4. SE COUVRIR	Si à gauche ou à droite de son dispositif, le chef de groupe identifie une zone potentiellement dangereuse, hors de son secteur de surveillance et non pris en compte par un autre élément ami, il désignera un combattant, prélevé dans un trinôme et le mettra aux ordres de son adjoint pour assurer une couverture. Le groupe se trouve alors scindé en trois éléments. Le CDG donnera à son adjoint un ZMSPCP où la mission sera de surveiller et non pas de couvrir (couvrir n’étant pas une mission du trinôme, mais du groupe) pour : - permettre au groupe de rompre le contact au besoin ; - permettre d’interdire le franchissement par l’ENI d’une ligne précise sur le terrain.
5. ETRE EN LIAISON	**Avec le chef de section :** - contrôle la liaison prescrite par le chef de section ; - effectue et fait effectuer éventuellement la reconnaissance de l’itinéraire entre sa position et celle du chef de section. **Avec ses éléments :** - fait mettre en place un système de transmission de l’alerte et des comptes-rendus d’observation ; - contrôle que ce système fonctionne.
6. OBSERVER DANS UN SECTEUR	**Fait assurer** la permanence de l’observation, par la vue et l’ouïe. **Donne l’ordre** de rupture du contact si besoin.
7. RENDRE COMPTE	**Donne l’alerte** dès le premier contact, visuel ou auditif ; **Renseigne** en temps réel le chef de section sur la **nature, le volume, l’attitude et le déplacement** de l’ENI (NVAD).



4.3. LE CROQUIS DE SURVEILLANCE DU CHEF DE GROUPE

Le croquis doit être dessiné en deux exemplaires : 1 pour le chef de groupe et 1 pour le chef de section.

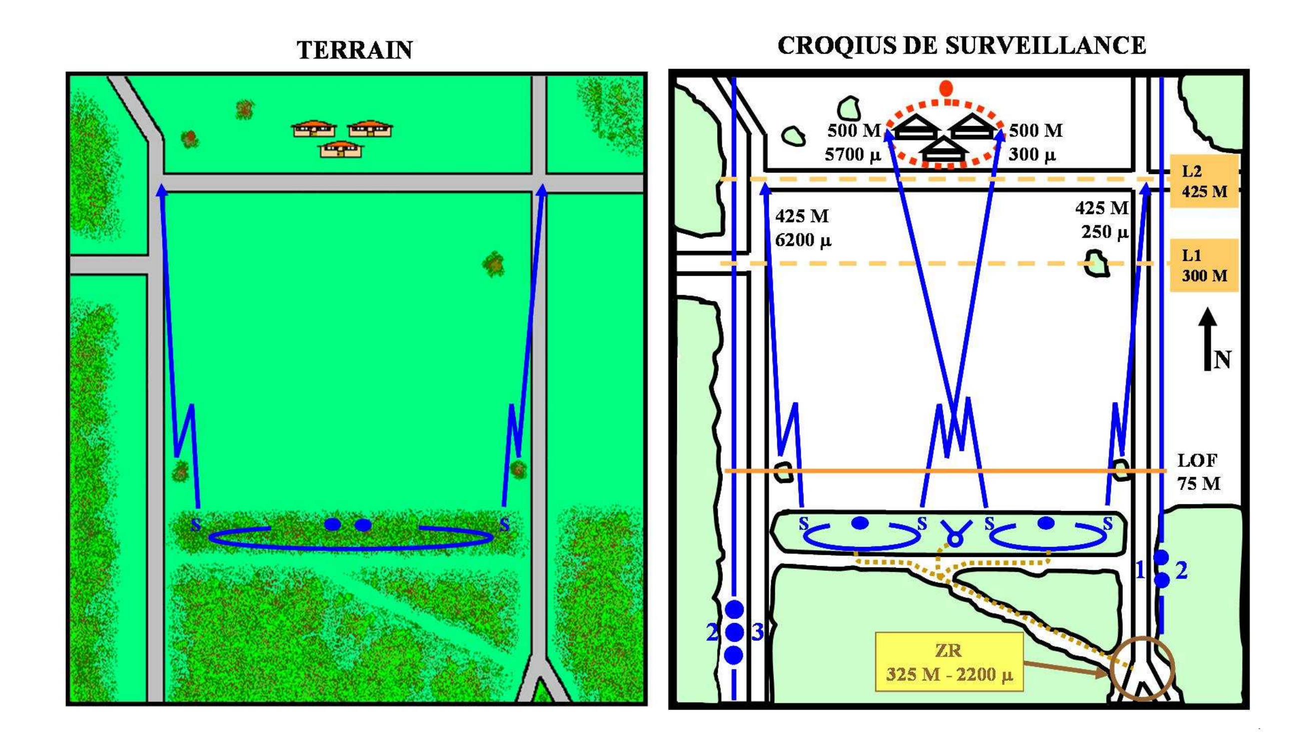
Le 1er exemplaire sera conservé par le CDG (chef de groupe) et pourra lui servir en cas de relève sur poste par un autre groupe.

Le CDS (chef de section) récupèrera le 2nd exemplaire de chacun de ses groupes et les fusionnera pour n'en faire qu'un. Il les dessinera lui aussi en deux exemplaires.

Après s'être installé en poste de surveillance, le CDG devra dessiner un croquis de surveillance en corrélation avec l'OI (ordre initial) de son CDS et le ZMSPCP qu'il aura donné à son groupe.

Sur le croquis doit apparaître :
- Les détails topographiques de la zone concernant le groupe et ses abords.
- Le Nord du croquis.
- Le fuseau (ou la bande) dans lequel le groupe œuvre ainsi que ses voisins directs.
- L'ennemi du groupe.
- Les éléments du groupe, leurs missions et la position du CDG dans le dispositif.
- Les azimuts des différentes limites de secteurs avec les distances correspondantes.
- Une LOF (ligne d'ouverture du feu) pour la sûreté du groupe et avec sa distance.
- Un baptême terrain avec les distances correspondantes, en fonction des ordres du chef de section.
- Le chemin de repli du groupe en indiquant l'azimut et la distance jusqu'à la ZR (zone de ralliement) du groupe.
- L'emplacement de la ZV (zone vie), si mise en place.

- Une légende.



(1) Il s'agit d'obtenir et de transmettre le renseignement demandé par le chef dans des délais compatibles avec son exploitation.

5 - TENIR (DEFENDRE)

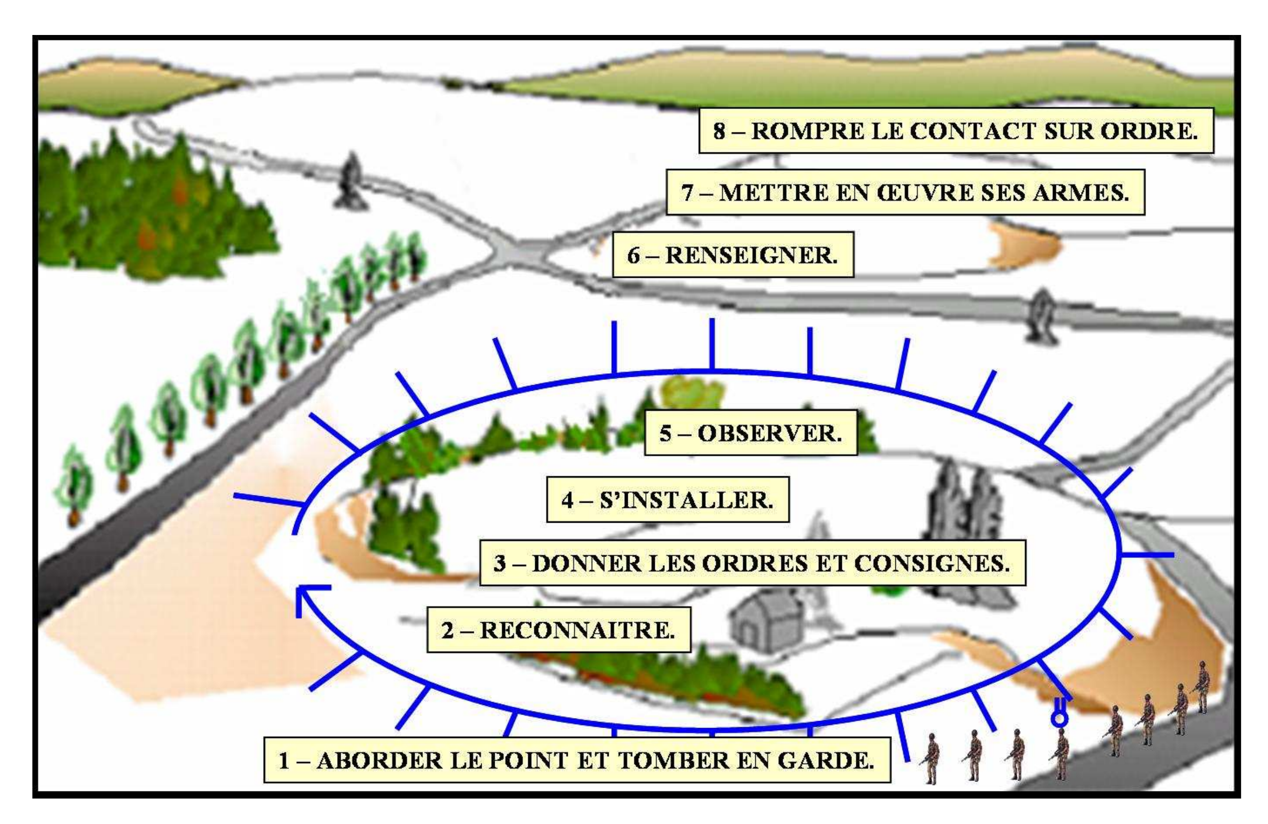
5.1. DEFINITION

Occuper un point ou un espace de terrain (1).

5.2. COMPOSANTES ET ROLE DU CHEF DE GROUPE

COMPOSANTES	ROLE DU CHEF DE GROUPE
PREPARER	**Au reçu de la mission.**
ETUDE PRELIMINAIRE	Etudie sa mission (MRT) et le déplacement initial (quoi, où, par où, quand, comment). Donne son ordre initial (SMEPP) à tous : situation, mission, exécution (concerne l'ordre de déplacement initial jusqu'à vue de l'objectif). Place du chef, place du groupe.
EXECUTER	**La mission proprement dite.**
1. ABORDER LE POINT ET TOMBER EN GARDE	**Si la position est tenue par des amis :** - effectue un déplacement en sûreté avec tout son groupe ; - tombe en garde à proximité du point à tenir ; - prend contact et s'identifie en fonction des consignes du chef de section ; - récupère le plan de feux du dispositif en place ; - jette un dispositif initial identique à celui du groupe qu'il relève ; **Si la position n'est pas tenue par des amis (2):** - effectue un déplacement en sûreté avec tout son groupe - jette un dispositif sommaire (FAFH / ZMC) face à la direction dangereuse.
2. RECONNAITRE	**Détermine** : - les possibilités de l'ENI : voies d'approche, emplacements de tirs possibles, … - les possibilités que lui offre le milieu : vues, camouflage, protection, champs de tir. **En déduit** : - les postes de combat de ses trinômes, - les secteurs de tir, - les obstacles à réaliser, - le (s) chemin (s) de repli (s), éventuellement des positions de rechange.
3. DONNER LES ORDRES ET CONSIGNES	**Place chaque trinôme** (ZMSPCP ou PMSPCP) **en précisant :** - la position des amis les plus proches, leurs secteurs de tirs, - les missions d'observation, - les missions de tir et les conditions d'ouverture du feu, la durée sur zone, - l'ordre d'urgence des travaux à réaliser,

	- la conduite à tenir et les conditions de repli/rupture du contact, - le guet aérien.
4. S'INSTALLER (2)	**Contrôle** l'exécution de ses ordres et consignes. **Organise** le repos de ses hommes. **Veille** à la qualité des emplacements de combat. **Réalise un croquis d'installation.**
5. OBSERVER	**Fait assurer** la permanence de l'observation.
6. RENSEIGNER	**Rend compte** en temps réel sur la nature, le volume, l'attitude et le déplacement (NVAD) de l'ENI, en fonction des consignes reçues, **Rend compte** des effets obtenus sur l'ENI.
REAGIR	**En cas de contact avec l'ennemi.**
7. METTRE EN ŒUVRE SES ARMES	**Fait déclencher** les tirs au moment le plus favorable. **Fait respecter** la discipline du feu. **Conduit** le combat (3). **Gère** ses munitions et rend compte de sa consommation au chef de section.
8. ROMPRE LE CONTACT SUR ORDRE	**Déclenche** et conduit le repli si possible à l'insu de l'ENI soit complet, soit partiel, vers les positions de rechange ou vers le point de ralliement prévu par le chef de section, **Quitte** la position avec le dernier trinôme.



(1) Le groupe sera le plus souvent chargé de cette mission dans le cadre d'une manœuvre défensive de la section (TENIR, INTERDIRE).

(2) Cette mission implique d'utiliser et d'aménager le terrain. Le poste de combat du groupe est donc choisi de façon à :
- prendre appui sur un obstacle du terrain,
- offrir des vues, des possibilités de tir et de protection,
- être peu accessible aux engins tout terrain et / ou à chenilles,
- être si possible camouflé aux vues aériennes et terrestres.

(3) La défense est toujours conduite **sans esprit de recul** et peut être assortie d'une notion de durée, que précisera alors le chef de section.

6 - RECONNAITRE

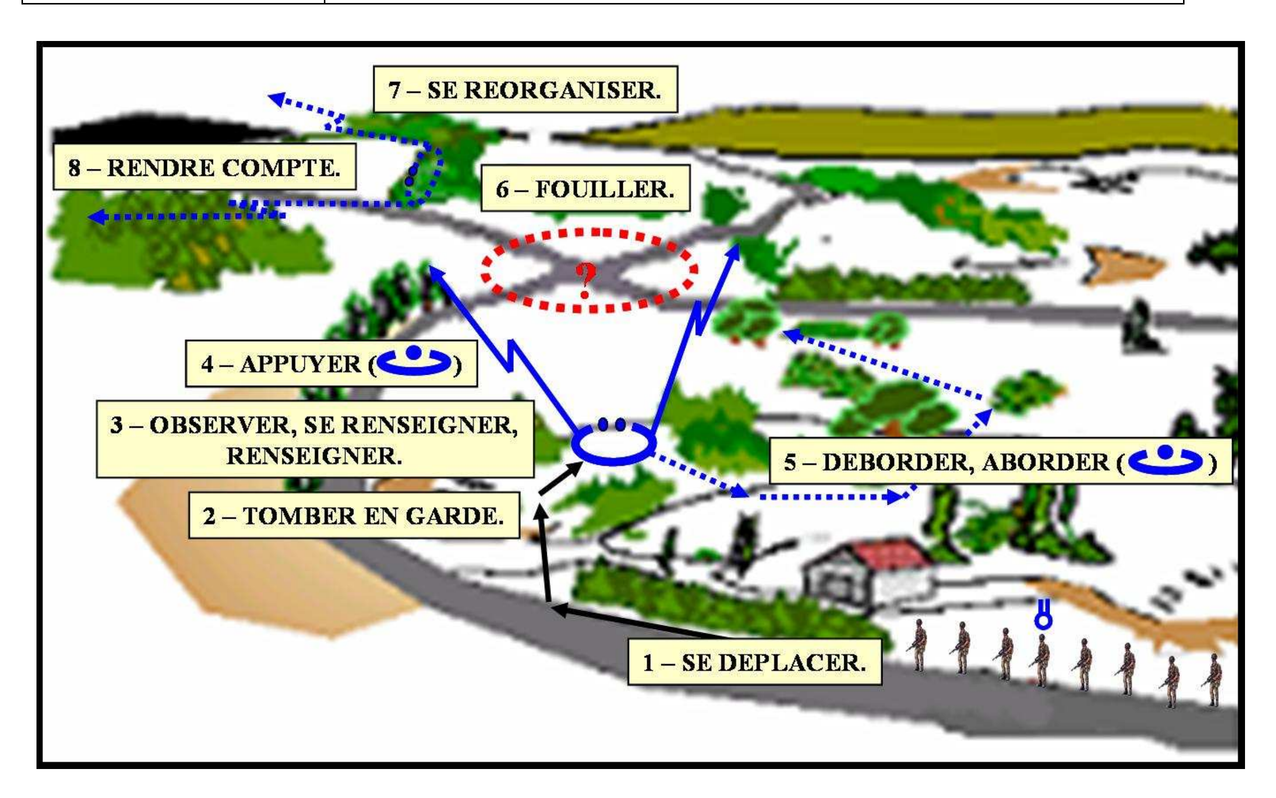
6.1. DEFINITION

Action qui consiste à aller chercher le renseignement d'ordre tactique ou technique, sur le terrain ou sur l'ennemi, sur un point ou dans une zone donnée, en engageant éventuellement le combat (1).

6.2. COMPOSANTES ET ROLE DU CHEF DE GROUPE

COMPOSANTES	ROLE DU CHEF DE GROUPE
PREPARER	**Au reçu de la mission.**
ETUDE PRELIMINAIRE	Etudie sa mission (MRT) et le déplacement initial (quoi, où, par où, quand, comment). Donne son ordre initial (SMEPP) à tous : situation, mission, exécution (concerne l'ordre de déplacement initial jusqu'à vue de l'objectif). Place du chef, place du groupe.
EXECUTER	**La mission proprement dite.**
1. SE DEPLACER	Progresse rapidement et discrètement (DPIF) jusqu'à un point offrant des vues directes sur l'objectif.
2. TOMBER EN GARDE	Poste le groupe dès son arrivée sur le site d'observation (FAFH). Donne aux trinômes un ordre d'installation sommaire (ZMC).
3. OBSERVER **SE RENSEIGNER** **RENSEIGNER**	**Observe** et recherche tout indice ou activité suspecte sur le point et ses abords (2). **Se renseigne** sur les meilleures possibilités d'exécuter sa mission et réfléchit à son action (cf. MRT) en recherchant sur le terrain : - les points forts pour appuyer ; les repères pour les reports de tir ; - les itinéraires défilés pour approcher de l'objectif ; - les zones d'implantation de l'ennemi et ses possibilités d'accès au compartiment de terrain. **Renseigne** son chef de section sur la situation et ses possibilités. Donne un ordre en cours d'action (SME) au chef d'élément qui va appuyer (l'adjoint du chef de groupe) et au chef de trinôme qui va exécuter l'action principale.
4. APPUYER	Donne la constitution de l'élément d'appui. Donne ses ordres au chef de l'élément qui va appuyer (ZMSPCP) ; Donne la conduite à tenir en fin d'action : rejoindre l'autre élément sur l'objectif (ou le recueillir). Fixe les conditions d'ouverture du feu (sur ordre ou à l'initiative) en cas : - d'intervention inopinée de l'ennemi ;

	- d'attaque de l'autre élément en cours de déplacement. Précise les consignes de report ou de lever de tir.
5. DEBORDER ABORDER (2)	Donne ses ordres au trinôme qui va déborder aborder l'objectif (MOICP). Conduit le débordement, en privilégiant sûreté et discrétion, et coordonne l'appui (3). Itinéraire de débordement si possible à vue du trinôme qui appuie, mais à l'abri des vues et des coups d'un éventuel ennemi sur l'objectif ; Point à partir duquel sera abordé l'objectif ; place des éléments du trinôme sur l'objectif Consignes particulières : - reconnaissance rapide de l'objectif, - mise en garde au-delà de l'objectif, - modalités pour conserver la liaison à vue. « Coiffe » l'objectif (fouille sommaire). Tombe en garde (ZMC) au-delà de l'objectif.
6. FOUILLER	Le chef de groupe effectue une fouille plus poussée, avec éventuellement un élément du trinôme.
7. SE REORGANISER	Rappelle son élément d'appui, donne un ZMC à son adjoint (face à la direction dangereuse).
8. RENDRE COMPTE	Renseigne son chef.



(1)Le groupe agit : soit groupé dans le cadre de la section, soit isolément, dans le but de donner à son chef un renseignement précis sur un point du terrain en prenant toutes les mesures de sûreté compatibles avec les délais impartis.
(2)La reconnaissance d'un point ne se limite pas au point lui-même, mais elle s'étend aux zones avoisinantes d'où l'ennemi peut intervenir sur le point.

(3)Le chef de groupe se trouve avec l’élément effectuant l’action principale, il commande donc le plus souvent directement les trinômes qui reconnaissent l’objectif.

7 - ECLAIRER

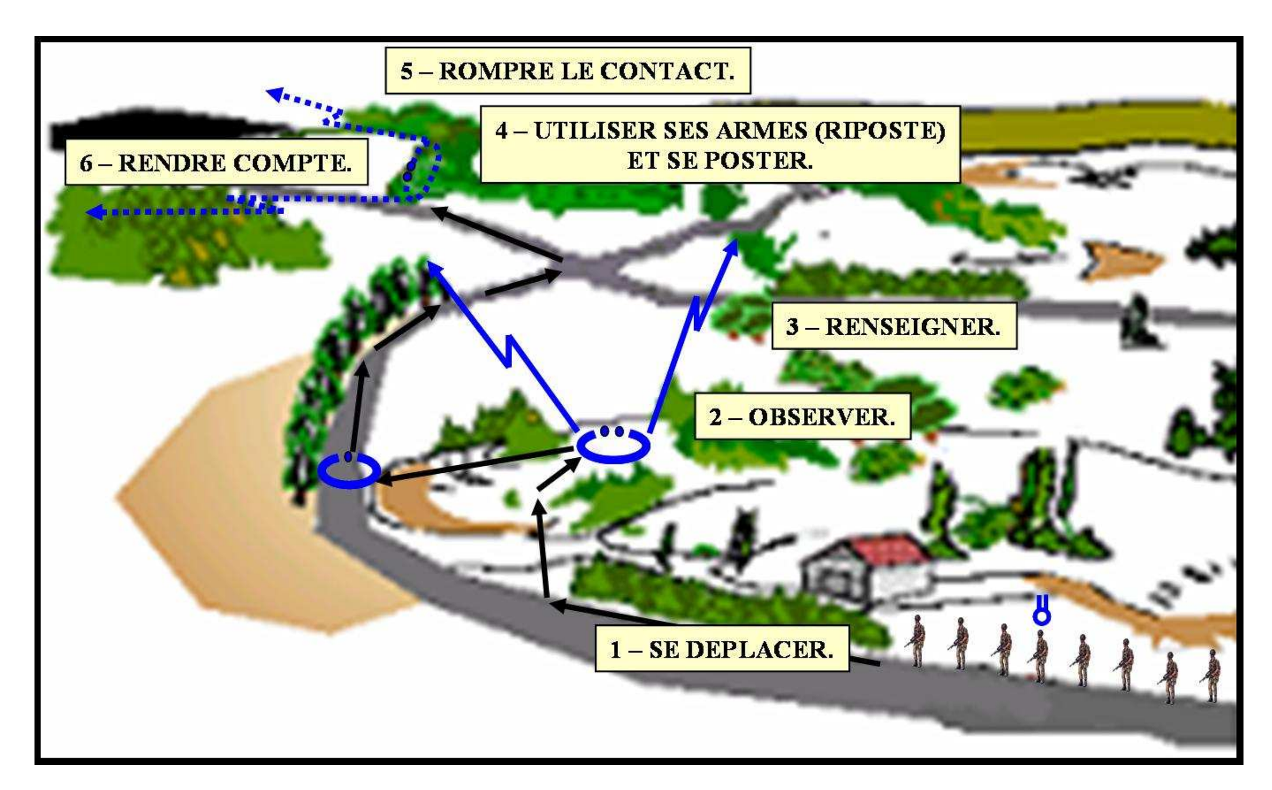
7.1. DEFINITION

Rechercher du renseignement sans engager le combat pour contribuer à la sûreté rapprochée du chef et de la troupe (1).

7.2. COMPOSANTES ET ROLE DU CHEF DE GROUPE

COMPOSANTES	ROLE DU CHEF DE GROUPE
PREPARER	**Au reçu de la mission.**
ETUDE PRELIMINAIRE	Etudie sa mission (MRT) et le déplacement initial (quoi, où, par où, quand, comment). Donne son ordre initial (SMEPP) à tous : situation, mission, exécution (concerne l'ordre de déplacement initial jusqu'à vue de l'objectif). Place du chef, place du groupe.
EXECUTER	**La mission proprement dite.**
1. SE DEPLACER	**Choisit un cheminement** discret et à l'abri des vues, prend des repères pour conserver la direction générale fixée par le chef de section. **Progresse en sûreté** (DPIF) avec discrétion, en respectant des distances ou intervalles importants entre les trinômes, sont grandes, et de point d'observation en point d'observation. **Adapte** en permanence la formation au terrain. **Commande** le plus souvent possible par gestes.
2. OBSERVER	**Fait assurer** la permanence de l'observation par la vue et l'ouïe. **Fait** particulièrement **effort** sur les points d'observation, en particulier avant de s'engager dans un nouveau compartiment de terrain.
3. RENSEIGNER	**Rend compte** à son chef de toute présence ou indice de présence ENI. **Renseigne** son chef sur le(s) cheminement(s) possible(s) pour remplir sa mission.
REAGIR	**En cas de contact avec l'ennemi.**
4. UTILISER SES ARMES ET SE POSTER	Ne **fait ouvrir le feu** que pour riposter et permettre aux trinômes de se poster.
5. ROMPRE LE CONTACT	**Conduit le feu et les déplacements** pour dégager ses trinômes pris sous le feu ENI. Place ses trinômes le plus rapidement possible hors des coups et des vues de l'ENI. Quitte la position avec le dernier trinôme. **Se replie** vers un point de regroupement.
6. RENDRE COMPTE	**Effectue son bilan :** - Personnels,

	- armements, - matériels, **puis rend compte sur sa situation.**



(1) Il s’agit bien de déceler l’ENI le premier, sans se faire soi-même détecter et de se soustraire à son feu si l’on a été détecté, le but étant d'éviter toute surprise à la section et de permettre à son chef de prendre une décision. Cette mission sera souvent utilisée dans le cadre de missions du type reconnaître ou s’infiltrer, notamment de nuit.

Chapitre 5 - PROCEDE D'EXECUTION DU GROUPE



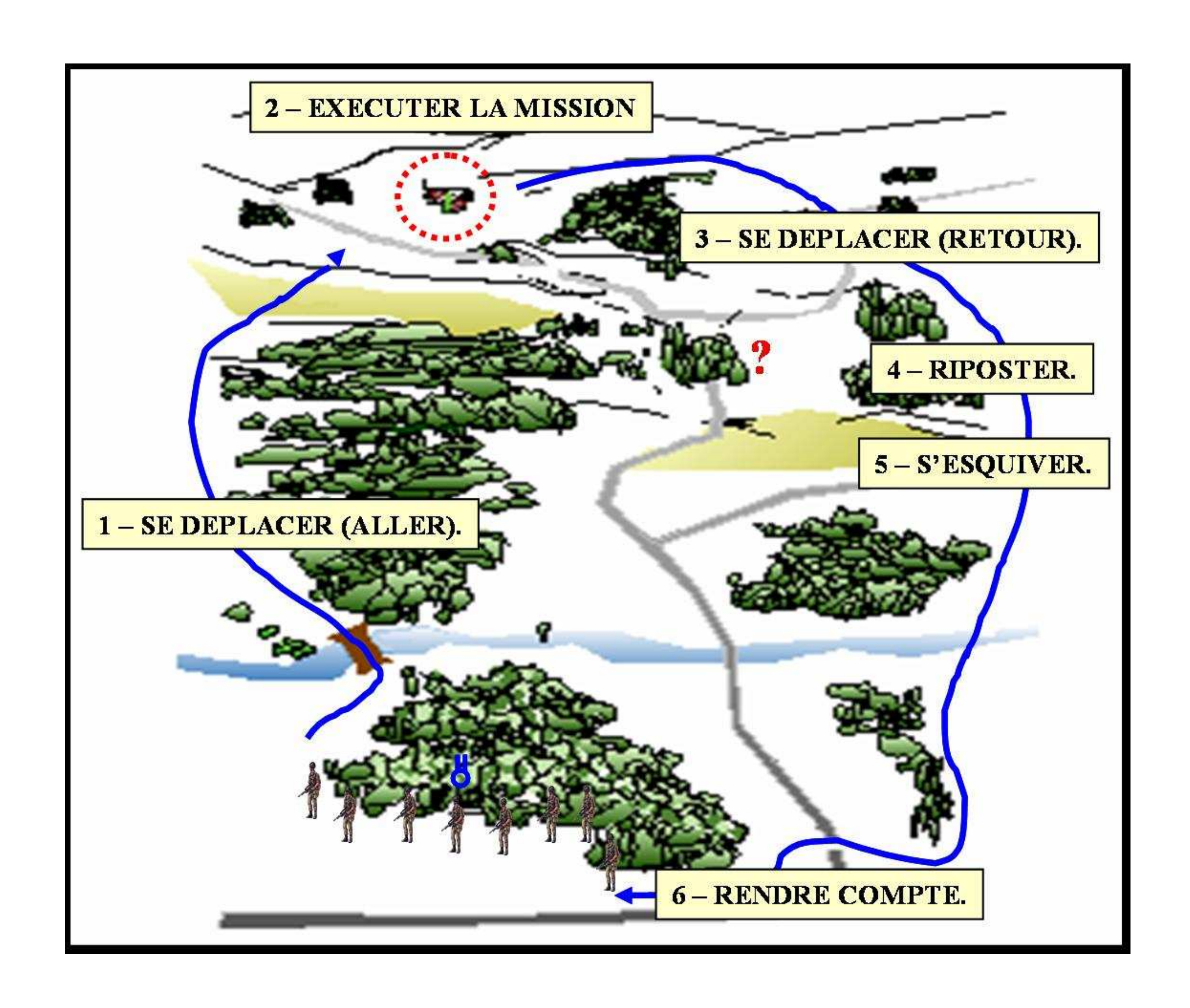
1 - PATROUILLER

1.1. DEFINITION

Action de combat d'un élément isolé de faible effectif (niveau groupe) qui se déplace dans une zone donnée en vue d'exécuter une mission déterminée (recherche du contact, reconnaissance, observation, liaison, embuscade, capture de prisonniers).

1.2. COMPOSANTES ET ROLE DU CHEF DE GROUPE

COMPOSANTES	ROLE DU CHEF DE GROUPE
PREPARER	**Au reçu de la mission.**
ETUDE DE LA MISSION	**Etudie la mission** (MRT).
CHOIX DE L'ITINERAIRE	**Etudie le terrain :** En particulier : - itinéraires aller - retour (si possible différenciés) ; - points de repères ; - limites de bond ; - points d'observation possibles.
ORGANISATION	**Donne un ordre préparatoire** (PATRACDR). **Choisit** une articulation de son groupe. **Donne un ordre initial** (SMEPP).
EXECUTER	**La mission proprement dite.**
1. SE DEPLACER (ALLER)	**Conduit le déplacement** en deux phases: - approche lointaine (DPIF) : en bloc et en sûreté de point d'observation en point d'observation ; - approche immédiate : par bonds courts et coups de sonde.
2. EXECUTER LA MISSION	**Répartit les missions** à partir du dernier point d'observation, par un ordre en cours d'action (SMEPP). **Exécute** la mission reçue. (généralement surveiller ou reconnaître).
3. SE DEPLACER (RETOUR)	**Conduit le déplacement** retour (DPIF) par un itinéraire différent avec les mêmes précautions qu'à l'aller. **Se fait reconnaître** en abordant les positions amies, selon les consignes reçues.
REAGIR	**En cas de contact avec l'ennemi.**
4. RIPOSTER	**Conduit le feu** en cas d'agression par l'ENI et **manœuvre** pour dégager les trinômes pris sous le feu.
5. S'ESQUIVER	**Rejoint** un point favorable pour se défendre, ou le point de ralliement fixé par le chef de section, en utilisant un cheminement à l'abri des vues et des coups.
6. RENDRE COMPTE	**Rend compte** à son chef de section par radio, verbalement et/ou par écrit.


2 – EXECUTER LA MISSION
3 – SE DEPLACER (RETOUR).
4 – RIPOSTER.
5 – S'ESQUIVER.
1 – SE DEPLACER (ALLER).
6 – RENDRE COMPTE.

1.3. EXEMPLE DE COMPTE RENDU DE PATROUILLE

DESIGNATION DE LA PATROUILLE : **DATE :** **CARTES UTILISEES :**		
A	**COMPOSITION EFFECTIF**	**A :**
B	**MISSION**	**B :**
C	**HEURE DEPART**	**C :**
D	**HEURE RETOUR**	**D :**
E	**ITINERAIRE ALLER / RETOUR**	**E :**
F	**TERRAIN**	**F :**
G	**ENNEMI**	**G :**
H	**MODIFICATION A APPORTER AUX CARTES**	**H :**
J	**RENSEIGNEMENT DIVERS ET NRBC**	**J :**
K	**RESULTATS DES RENCONTRES AVEC L'ENNEMI**	**K :**
L	**ETAT DE LA PATROUILLE**	**L :**
M	**CONCLUSIONS ET RECOMMANDATIONS**	**M :**
SIGNATURE **GRADE, NOM, FONCTION, UNITE DU CHEF DE PATROUILLE**		

Calques et croquis seront utilement joints au CR de patrouille.

Chapitre 6 - REACTIONS PARTICULIERES DU GROUPE



1 - REAGIR A UNE EMBUSCADE

La réaction du groupe a pour objectif de conserver l'initiative et de reprendre l'ascendant sur l'ennemi.

Sa réussite dépendra essentiellement de la réactivité du chef et de son groupe.

1.1. EN VEHICULE

Face à une très faible résistance, le groupe force le passage en utilisant les possibilités offertes par le terrain et la puissance du véhicule.

En fin d'action, le chef de groupe rend compte.

Si cette réaction n'est pas possible du fait du volume de l'ennemi, de la présence d'obstacles et /ou du terrain, l'action sera la suivante :

ROLE DU CHEF DE GROUPE	EXECUTION
FAIT OUVRIR LE FEU	Le groupe riposte instantanément par le feu à cadence maximum pour réduire la vulnérabilité.
	Le conducteur tente de dégager la zone battue par les feux, puis poste son véhicule.
A COUVERT COMMANDE (en fonction des consignes reçues) : FACE à telle HEURE... DEBARQUEZ!	Le groupe débarque, se poste et ouvre le feu.
ORGANISE UN DISPOSITIF DE SURETE	Le conducteur s'il le peut, met son véhicule à couvert et se poste.
REND COMPTE	Position, nature, volume, attitude de l'ennemi. Actions entreprises et possibilités. Pertes subies et infligées.

1.2. A PIED

Lorsqu'il est pris à partie à moyenne portée par des tirs tendus de combattants à pied ou de blindés arrêtés, le groupe :

ROLE DU CHEF DE GROUPE	EXECUTION
COMMANDE FACE A ... FEU !	Tombe instantanément en garde. Riposte.
OBSERVE	La position ennemie et le terrain.
CONDUIT LE FEU	Veille aux consommations, lève où reporte les tirs.
REND COMPTE	Position, nature, volume, attitude ENI. Actions entreprises et possibilités de manœuvre.

	Pertes subies et infligées.
EN FONCTION DES ORDRES DU CHEF DE SECTION :	Poursuit la conduite du feu pour fixer ou appuyer, préciser ou rompre le contact.

2 - ROMPRE LE CONTACT

Il s'agit de quitter un poste de combat pour en rejoindre un autre :

- soit pour dégager le groupe pris sous le feu adverse ;
- soit de façon délibérée pour occuper une position plus favorable.

Ce mouvement est exécuté toujours en bon ordre avec le souci constant des appuis:

- soit discrètement en profitant d'un moment où l'on échappe aux vues de l'ennemi (fumigène, nuit, brouillard) ;
- soit en bénéficiant de la neutralisation momentanée de l'adversaire par l'application de feux amis. La rupture de contact se fait alors en combinant feu et mouvement (latéral ou vers l'arrière) :

  → en bloc, avec l'appui d'un autre groupe ;

  → par trinôme ou par trinôme, avec appui de ses propres armes.

ROLE DU CHEF DE GROUPE	**EXECUTION**
FIXER LE POINT A ATTEINDRE, DONNER L'ORDRE POUR LE PREMIER BOND.	Point de regroupement bien défini et connu de tous, Tout en poursuivant observation et tir, se préparer à bondir,
DECLENCHER OU INTENSIFIER LES TIRS (sauf si la discrétion est recherchée).	Eventuellement, masquer le début du mouvement à l'aide de fumigènes.
SE DEPLACER PAR BONDS POUR SORTIR DE LA ZONE BATTUE.	Au signal convenu alternativement par trinômes ou par équipes s'appuyant réciproquement (en tiroir ou en perroquet). Hors d'atteinte des tirs ennemis, poursuivre l'observation pour être en mesure d'interdire toute poursuite. Contrôler l'armement et le matériel. Rendre compte.

Chapitre 7 - SAVOIR FAIRE PARTICULIERS DU GROUPE

L’armée de terre adapte ses capacités dans des missions internationales (projection extérieure) ou dans le cadre des missions de sécurité générale (projection intérieure), par l’évolution du cadre géostratégique et par la diversité des conflits naissants devenus de plus en plus complexes.

Une des missions qui est remplie par nos forces, est : « réaliser un point de contrôle ».

C’est dans ce cadre d’action que nous pouvons trouver le contrôle et la fouille d’un véhicule. Cette application peut être purement militaire ou en appui des différentes forces de police.

1 - REALISER UN POINT DE CONTROLE ROUTIER

1.1. DEFINITION

Occuper et défendre un point de contrôle. Il s'agit de contrôler l'application par les usagers des consignes données par des autorités nationales et internationales.

1.2. GENERALITES

En vue de contrôler une région ou une zone, il est souvent nécessaire de mettre en place des points de contrôle afin de renseigner le commandement, contrôler les passages, confisquer du matériel (armement, munitions ; appareils de transmission…) et parfois arrêter des personnes recherchées.

Ces points de contrôle sont appelés CROSSING-POINT (point de contrôle permanent entre deux zones situées sur la ligne de contact) ou CHECK-POINT (point de contrôle temporaire installé sur un axe).

La réussite de la mission dépendra en grande partie des facultés du chef de groupe PROTERRE à monter, occuper et parfois défendre un tel point.

1.3. CHOIX DE L'EMPLACEMENT

Un point de contrôle peut être installé pour filtrer les accès à toute installation militaire. Le choix de l'emplacement est primordial. Ce doit être un point de passage obligé qui interdit les possibilités de contournement et d'esquive.

Le choix de l'emplacement nécessite donc une reconnaissance préalable.

L'emplacement doit être aléatoire mais exige une bonne visibilité de part et d'autre d'environ 1000 mètres.

Pour ne pas être contourné, il doit être vu au dernier moment, d'où nécessité de l'implanter dans une courbe, entre deux lignes droites.

Il est préférable qu'il soit situé hors agglomération pour des raisons de sécurité et pour ne pas gêner le trafic de proximité.

1.4. ELABORATION DU POINT DE CONTROLE ROUTIER

Le point de contrôle routier est indiqué par des panneaux de pré signalisation trilingues (français, anglais et langue locale) situés à 150 mètres en avant de la zone de contrôle.

Les enseignements des opérations extérieures montrent que les incidents sont liés pour la plupart à l'absence de pré signalisation (en particulier de nuit) et à l'organisation des points de contrôle («check point»).

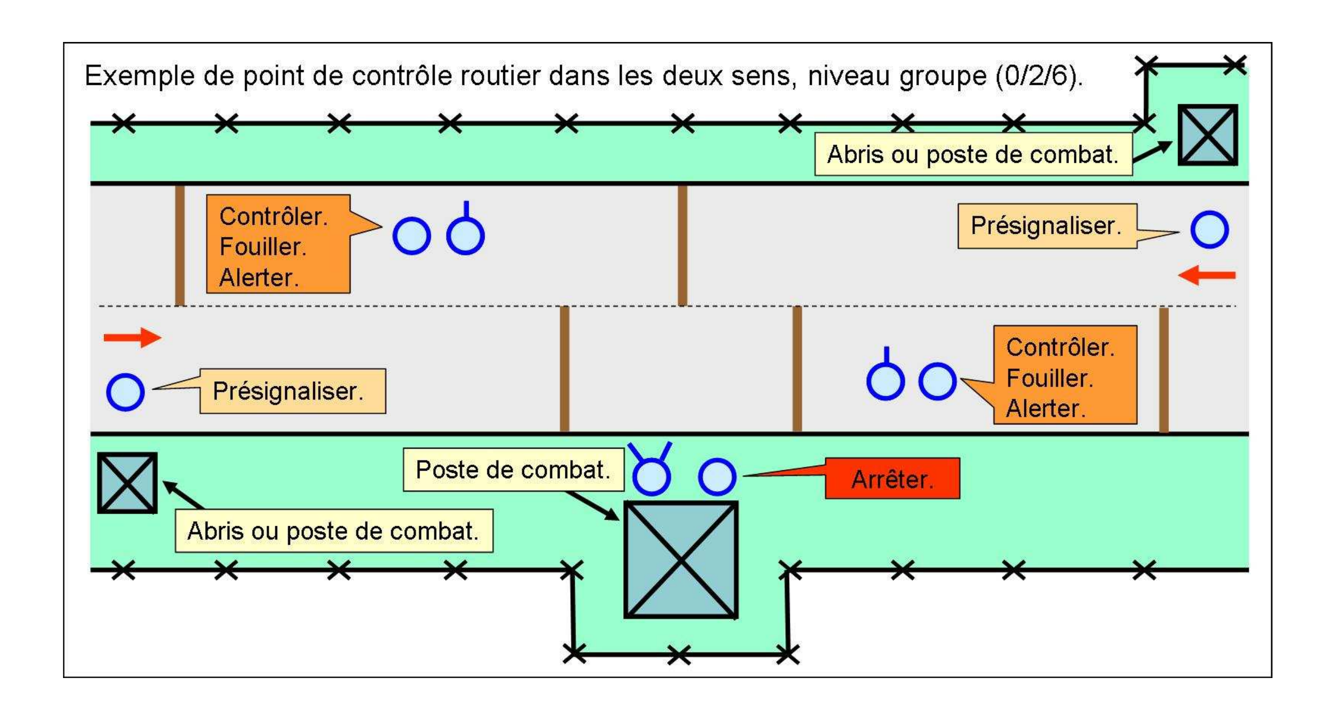
La pré signalisation doit aussi avoir pour but d'éviter tout accident causé par la surprise.

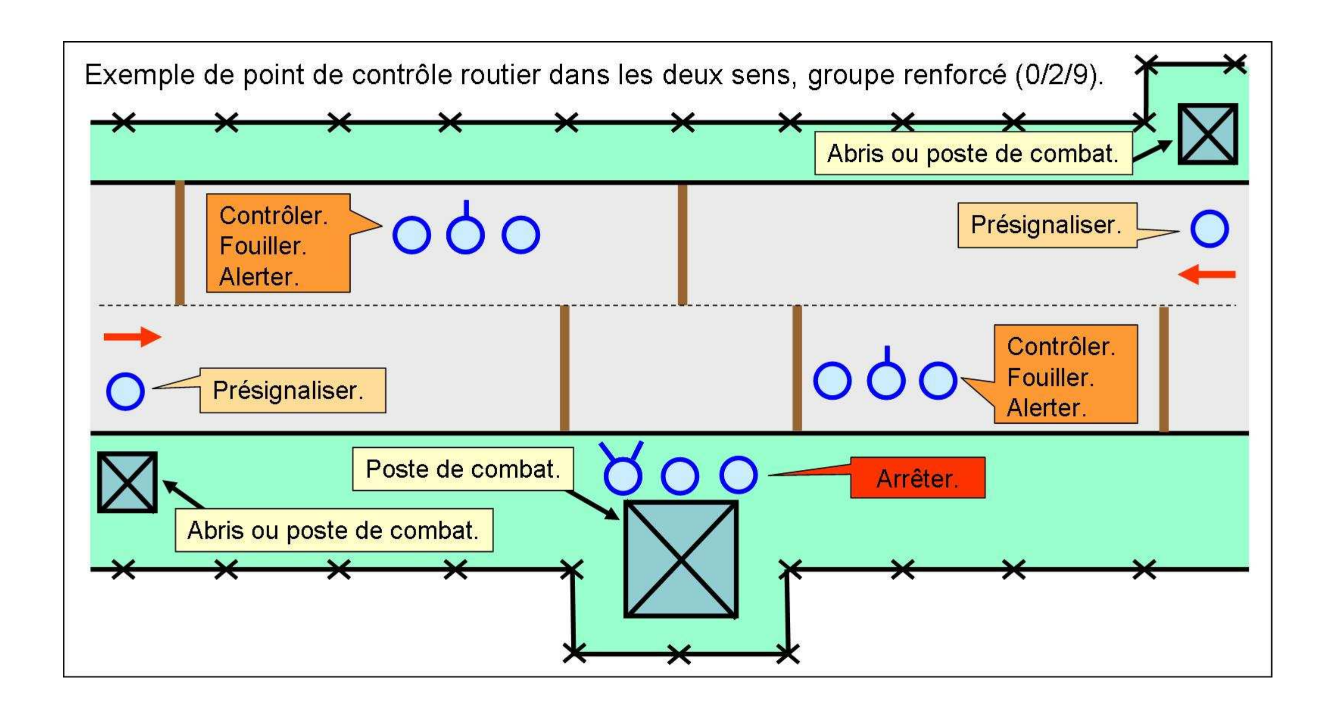
Ceux-ci sont suivis d'une chicane qui participe au ralentissement du véhicule. D'autres matériels (herses, chevaux de frises, planches à clous…) associés à une bonne exploitation du terrain permet l'arrêt de véhicules récalcitrants sans recourir à l'ouverture du feu en amont de la chicane, face au poste de combat.

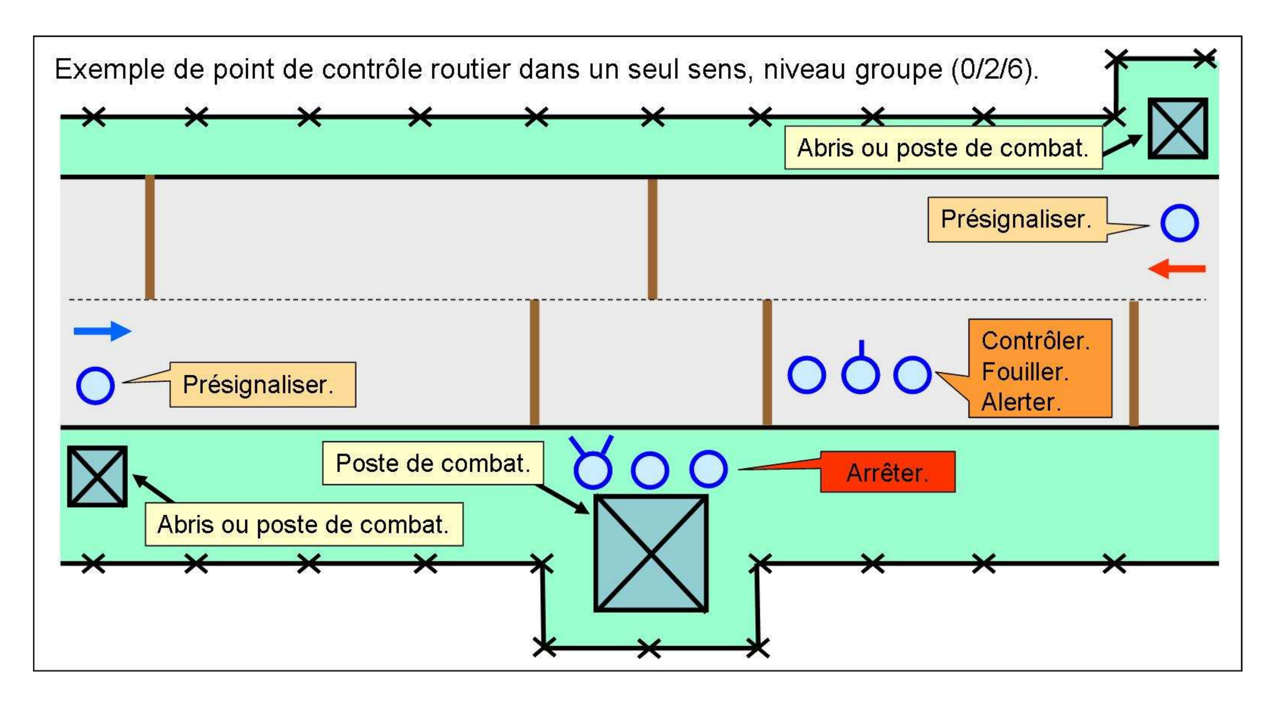
Ce poste doit être en mesure d'appuyer les éléments qui contrôlent le véhicule et les passagers en cas d'agression.

Par ailleurs, au stade de la préparation, le responsable du point de contrôle doit prendre en compte les règles d'engagement et diffuser des consignes d'ouverture du feu.

Après le contrôle et avant de quitter la zone, le véhicule est ralenti par une nouvelle chicane située face à un autre abri de combat. Les positions de tir, d'où la zone de fouille et les abords du barrage routier peuvent être couverts, doivent être occupées en permanence. Elles doivent fournir un abri tout temps contre toute arme à feu.







Le plus souvent, le groupe sera amené à installer un point de contrôle temporaire en utilisant des matériels simples d'organisation du terrain (chevaux de frise, herses, etc.), ainsi que son véhicule. Le schéma d'organisation reste le même.

Pour rester efficace, ce contrôle devra être installé rapidement et ne pas excéder 45 minutes.

1.5. LES CONTROLES

Les contrôles ne se font que par sondage afin de ne pas perturber la circulation.

Même dans le cadre d’une circulation alternée, si une vérification initiale est menée, il faut veiller à ce qu’il n’y ait qu’un seul véhicule simultanément dans la zone de fouille.

Par ailleurs, il faut adapter le rythme de la fouille en fonction du trafic. Créer un embouteillage peut être très dangereux.

De fait, le contrôle systématique des véhicules ne s’effectue que sur ordre

La zone de fouille est placée de telle manière qu’elle permette une fouille minutieuse des véhicules. Si possible, on détermine une zone spécifique à la fouille des personnels. La fouille minutieuse ne s’effectue que dans des cas particuliers. Elle nécessite des locaux différenciés hommes et femmes, et des personnels qualifiés adéquats.

Lorsqu’un individu fait preuve d’un comportement suspect, ou si les règles d’engagement l’impliquent, le groupe sera amené à fouiller le véhicule qui se présente sur le point de contrôle ainsi que ses occupants.

1.6. COMPOSANTES ET ROLES

COMPOSANTES	ROLE DU CDG ET DES ELEMENTS
PREPARER	
RECONNAITRE	**Détermine sur le terrain :** - les zones d’application de sa mission, - les points favorables du terrain sur lesquels il s’appuiera, - les possibilités d’aménagement du terrain offertes par le milieu, - la limite qu’un élément indésirable ne devra pas franchir.
ARTICULER	**Articule son groupe en trois éléments** : - un élément de pré signalisation - un élément de contrôle et de fouille - un élément d’arrêt, chargé d’arrêter, si nécessaire par le feu, tous les véhicules ou le personnel qui tenteraient de forcer le barrage. **Il assure également la sûreté éloignée du site.**
EXECUTER	
S’INSTALLER	**Fait aménager le site :** postes de combat, chicanes, zones vie, barrages, abris.
PRESIGNALISER	**L’élément désigné** est chargé de **faire ralentir** la circulation et de la **réguler** de façon à éviter l’engorgement du point de contrôle **<u>(Attention : ne jamais faire entrer plus d’un véhicule à la fois dans le point de contrôle)</u>.** Il **surveille** la zone en avant du site, **est en mesure de réagir** contre toute agression ou tentative de passage en force.
CONTROLER	**L’élément désigné fait arrêter** le véhicule ou le personnel, fait couper le moteur, et descendre le personnel, **vérifie** les pièces d’identité conformément aux ordres reçus.
FOUILLER	**L’élément de contrôle**, si les ordres reçus le précisent, **procède à la fouille** du véhicule et du personnel. Durant ces deux dernières actions, l’élément **assure sa propre sûreté rapprochée**.
ALERTER	**Les éléments pré signalisation et contrôle** disposent d’un moyen d’alerte, généralement sonore, permettant **de déclencher la procédure d’arrêt** en cas de tentative pour forcer le barrage, **ou de**

	protection en cas d'agression directe contre le site.
ARRETER	Commandé directement par le chef de groupe, **l'élément d'arrêt est chargé de stopper, si nécessaire par le feu**, toutes les tentatives pour forcer le barrage. Il dispose de moyens d'arrêts passifs type herse, chicane, fût, véhicule. Les consignes d'ouverture du feu auront été précisées par le chef de section.
RENDRE COMPTE	**Tient à jour un registre** des contrôles effectués, permettant un compte rendu quotidien. **Transmet immédiatement** toute information susceptible d'intéresser le chef de section, qui en aura précisé les limites dans son ordre initial (demande de recherche).
REAGIR	
RIPOSTER	Met en place un système de protection de son personnel (abris, postes de combat), que les personnels rejoignent en cas d'alerte. **Commande le feu** en cas d'agression directe contre le site ou l'un de ses éléments, selon les ordres reçus.

2 - LA FOUILLE D'UN PERSONNEL

De nos jours, de nombreuses missions, en ou hors métropole, (Vigipirate, OPEX…) nous amènent, en exécution des ordres reçus, à pratiquer des contrôles ainsi que des fouilles afin d'assurer notre sécurité et celle des populations. Pour ce faire, il est nécessaire de connaître les techniques de fouille d'un individu.

Indépendamment des restrictions liées au cadre juridique de l'action, il convient de prendre en compte les éventuelles règles d'engagement (et/ou de comportement) en vigueur sur le théâtre concerné.

Toute fouille doit être menée avec le souci de la sécurité du personnel mais aussi en évitant toute humiliation ou embarras de la personne à laquelle elle s'applique.

Dans tous les cas, le cadre juridique déterminera les limites de l'action du militaire dans ce domaine, que ce soit sur le territoire national ou en opération extérieure.

Le contrôle d'un individu s'effectue plus particulièrement dans trois cas :
- Sur un point de contrôle.
- Lors de patrouille.
- En opération.

2.1. CONSIGNES POUR LA FOUILLE SOMMAIRE (EN PUBLIC).

La fouille s'effectue toujours sous la protection rapprochée de deux hommes armés.
Elle doit être extrêmement méthodique.

Une fouille corporelle rapide est généralement menée :

- Lorsqu'il y a beaucoup de personnes et qu'une fouille approfondie n'est pas en mesure d'être faite dans de bonnes conditions.
- En préalable à une fouille approfondie, lorsque le besoin immédiat est de détecter un objet qui pourrait blesser celui qui réalise la fouille, la personne fouillée ou toute autre personne.
- En préalable à une fouille approfondie lorsque le besoin immédiat est de mettre en sécurité toute preuve qui pourrait être jetée ou détruite avant la fouille approfondie.

PROCEDURE

La fouille doit être menée selon la procédure décrite ci-dessous.
Autant que possible, les personnes qui réalisent les fouilles travaillent par trois, l'une pratiquant la fouille et les deux autres observant la personne qui fouille et la personne fouillée. Ces deux personnes doivent servir de couverture à celle qui fouille.

Les autres points de la procédure sont les suivants :

Il faut placer le suspect en position instable :

- Contre un mur lisse par exemple ;
- Bras écartés au maximum, mains ouvertes, jambes rejetées le plus loin possible en arrière, pieds écartés au maximum.

L'homme chargé de la fouille engage un de ses pieds entre les jambes du suspect de manière à pouvoir le faucher en cas de rébellion. Il ne faut pas qu'il se laisse distraire ou intimider. Il doit éviter le contact visuel avec la personne fouillée.

L'observateur doit être attentif à toute communication non verbale, c'est-à-dire une tension ou nervosité accrue, ou une communication par gestes.

Lorsque des armes sont utilisées, la personne qui réalise la fouille doit éviter de croiser la ligne de feu des hommes de couverture.

La fouille devra être menée rapidement de manière méthodique de la tête aux pieds, en descendant d'un côté et en remontant de l'autre, sur toutes les parties du corps, devant et derrière. Il faudra faire attention aux poches et aux ceintures qui peuvent permettre d'avoir des armes à portée de mains. Il faut aussi fouiller rapidement tous les « creux » du corps tels que la chute des reins, les aisselles, l'entrejambe et les mains fermées.

La personne qui fouille ne doit jamais palper le sujet mais effectuer un mouvement de pression et sentir ainsi les objets à travers les vêtements. Lors de la fouille des membres, les deux mains sont utilisées avec les pouces et les index qui se touchent.

Les bagages ou les vêtements enlevés appartenant au sujet doivent aussi être fouillés. Il faudra en prendre soin.

L'utilisation de matériel tels que les détecteurs de métaux, à rayons X pour les bagages, ou détecteurs d'explosifs peuvent être utile spécialement lorsqu'il faut contrôler un grand nombre de personnes à des postes de contrôles.

Si une arme ou un objet dangereux est trouvé :

- **Avertir l'ensemble du groupe (cri : « arme ! ») pour le mettre en garde.**
- **Récupérer l'objet et le déposer loin en arrière (de manière à ce que le suspect ne puisse pas s'en emparer) ; procéder à la fouille complète du suspect et des personnes qui l'accompagnent.**
- **Si possible à l'issue de la fouille complète, le conduire dans un local gardé ou dans le véhicule du groupe en attendant qu'il soit acheminé vers le PC de l'échelon supérieur.**

2.2. CONSIGNES POUR LA FOUILLE COMPLETE (A L'ABRI DES REGARDS).

Une fouille approfondie est normalement réalisée :

- Quand il y a des raisons légitimes de suspecter que le sujet est en possession d'articles illégaux.

- Lorsqu'il faut être absolument certain que le sujet n'est pas en possession d'articles illégaux.

PROCEDURE

Une fouille approfondie sera menée de la même manière qu'une fouille rapide mais sera complétée par les points suivants :

- Noter l'identité du sujet et la possession des bagages et autres objets.

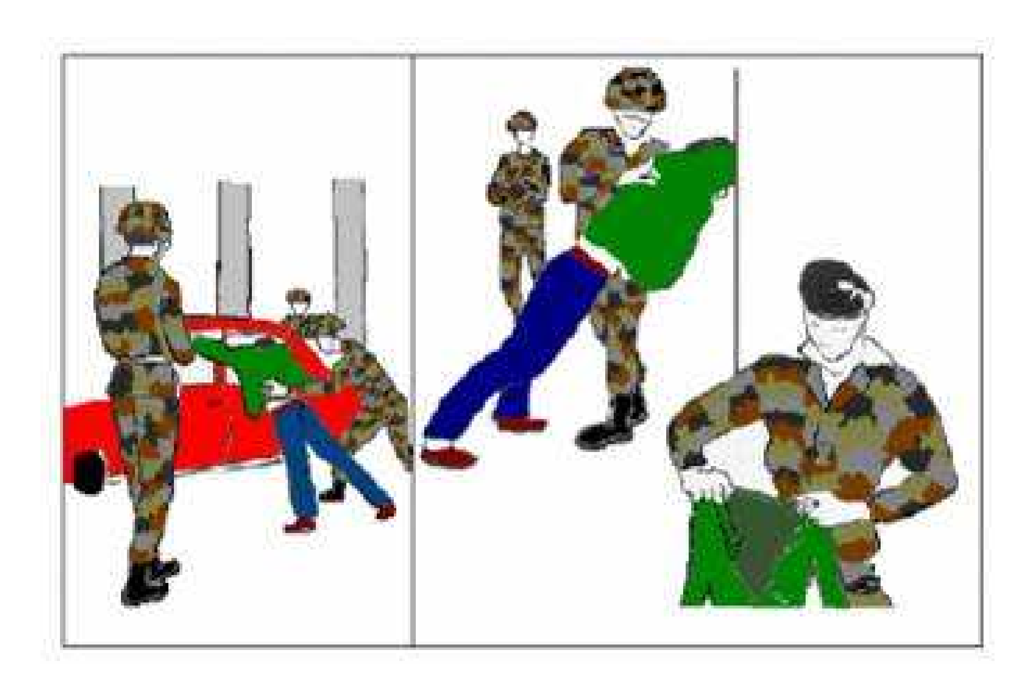
- Idéalement, la fouille se tiendra à l'abri des regards. Le degré d'approfondissement de la fouille dépendra de celui de suspicion et du temps disponible.

- Inviter le sujet à vider ses poches et à enlever tous les objets et les papiers qu'il a sur lui.

- Si le sujet doit se déshabiller, il peut le faire volontairement (ceci doit être consigné) ou sinon il existe des pouvoirs permettant d'exiger que certains vêtements soient enlevés en public ou à l'abri des regards. Généralement, seuls le manteau, la veste et les gants seront enlevés en public. D'autres vêtements pourront être enlevés à l'abri des regards. Il faut bien prendre note que cela ne concerne que les vêtements et pas les sous-vêtements.

- Lors de la fouille, il faut faire attention à tous les détails et particulièrement aux coutures, aux ceintures, cols, revers, rembourrages, ourlets (partout où de petits objets peuvent être cachés). Inspecter soigneusement les doublures, les manches en « cassant » entre les mains les bords de chaque vêtement (a et b). Les chaussettes et les chaussures sont également des cachettes à côté desquelles on peut facilement passer. Les pansements sont toujours suspects et un médecin devra être appelé pour examiner les pansements et les plâtres si nécessaire. Les informations des étiquettes nominatives, de marque, de blanchisserie sont toujours utiles.

- A moins que cela ne procure un avantage lors d'un entretien ultérieur, aucune émotion ne doit être montrée lors de la découverte d'objets et ceux qui sont important doivent être mis de côté. Tous les objets doivent être mis hors de portée du sujet.



Pour ce type de fouille, un enregistrement doit être fait. Il doit rapporter les éléments suivants :

- Détails sur la personne fouillée.
- But de la fouille.

- Les raisons de la fouille.
- Les date et heure de la fouille.
- Le lieu de la fouille.
- Détails sur les découvertes importantes.
- Détails sur toute blessure faite à une personne ou dommages occasionnés à quelque chose lui appartenant, qui selon la personne responsable de la fouille résultent de la fouille.
- Détails d’identification des personnes responsables de la fouille. (Cependant, si les fouilles sont menées dans le cadre d’enquêtes sur des infractions, les noms des personnes responsables de la fouille ne doivent pas figurer dans les rapports).

3 - LA FOUILLE D'UN VEHICULE

3.1. GENERALITES

En cas de suspicion, un véhicule contrôlé peut être fouillé.

C'est généralement le chef de groupe adjoint qui en a la charge (les autres soldats ne modifiant pas le dispositif du point de contrôle).

La fouille est faite méthodiquement.

Une feuille de fouille est remplie.

Consignes pour la fouille d'un véhicule :

- Faire arrêter le véhicule.
- Le surveiller (1 G.V. devant, 1 G.V. derrière).
- Faire arrêter le moteur.
- Procéder au contrôle sommaire du véhicule.
- Si une fouille plus approfondie est menée, faire descendre les passagers du même coté.
- Les surveiller, vérifier leur identité.
- Fouille successive des passagers (sur ordre).
- Fouille du véhicule (1 homme seul avec le propriétaire à proximité).



Catégorisation des techniques de fouille :

Les techniques de fouille de véhicules sont divisées en deux catégories en fonction de la minutie de la fouille.

Il n'y a pas de limites précises entre les catégories et l'étendue de la recherche à mener. Chaque fouille (initial et approfondie) dépend du degré de suspicion.

Fouille initiale : la vérification initiale est la première partie du processus de fouille et est réalisée sur tous les véhicules arrêtés.

Fouille approfondie : cette fouille est menée sur les véhicules sélectionnés pour un examen plus approfondi, en raison de renseignements reçus ou à cause de soupçons apparus lors de la fouille initiale.

3.2. LA FOUILLE INITIALE

Une fouille initiale est réalisée sur tous les véhicules arrêtés. La décision d'arrêter ou non un véhicule peut être fondée sur les éléments suivants :
- Arrestation de tous les véhicules.
- Sélection aléatoire.
- Degré de suspicion.
- Renseignements détenus.

Le but principal de la vérification initiale est de sélectionner les véhicules qui seront examinés plus en détail. Mais le personnel qui est chargé du contrôle à l'entrée des installations militaires ou autres doit aussi être conscient de la menace émanant de véhicules piégés.

Une vérification initiale est normalement réalisée sans que les occupants aient à descendre du véhicule, bien qu'on puisse demander au conducteur d'ouvrir le capot et le coffre.

Le temps passé par véhicule est de 1 à 3 minutes.

La personne chargée de la fouille enlève son équipement individuel de combat et son arme. Elle cible les zones des véhicules à fouiller.

PROCEDURE

- Faire arrêter le véhicule ; le signal d'arrêt du véhicule à contrôler doit être fait de façon visible et impérative et ne pas prêter à confusion (bras levé verticalement, paume de la main tournée vers l'avant et utilisation d'un gyrophare de nuit).
- Surveiller le véhicule : 2 hommes armés.
- Prévoir une planche à clous à défaut de herse.
- Faire arrêter le moteur.
- De nuit, faire éteindre les phares si l'éclairage local est suffisant (prévoir un phare portatif halogène). A défaut, utiliser les phares des véhicules militaires.
- Procéder au contrôle sommaire du véhicule.

3.3. LA FOUILLE APPROFONDIE

Durant la vérification initiale, si quelque chose de suspect attire l'attention de la personne en charge de la fouille, alors une fouille plus poussée peut être menée.

PROCEDURE

- Demander aux occupants de descendre de la voiture (faire descendre les passagers un par un et par le même côté du véhicule).

- Les placer sous surveillance « mains en l’air » à deux mètres les uns des autres (individus douteux).

- Procéder à la fouille sommaire de chacun d’entre eux successivement (voir chapitre 7, paragraphe 2, « la fouille d’un personnel »).

- Vérifier leurs identités si cela n’a pas été fait dans le véhicule.

- Garder sous surveillance les passagers et procéder à la fouille du véhicule.

- Toujours garder le propriétaire à proximité immédiate du véhicule pour le cas où celui-ci serait piégé.

- Attention aux fils électriques suspects : en cas de découverte ou de doute, rendre compte.

- Le véhicule est fouillé par un seul homme, deux autres soldats l’appuient à une dizaine de mètres.

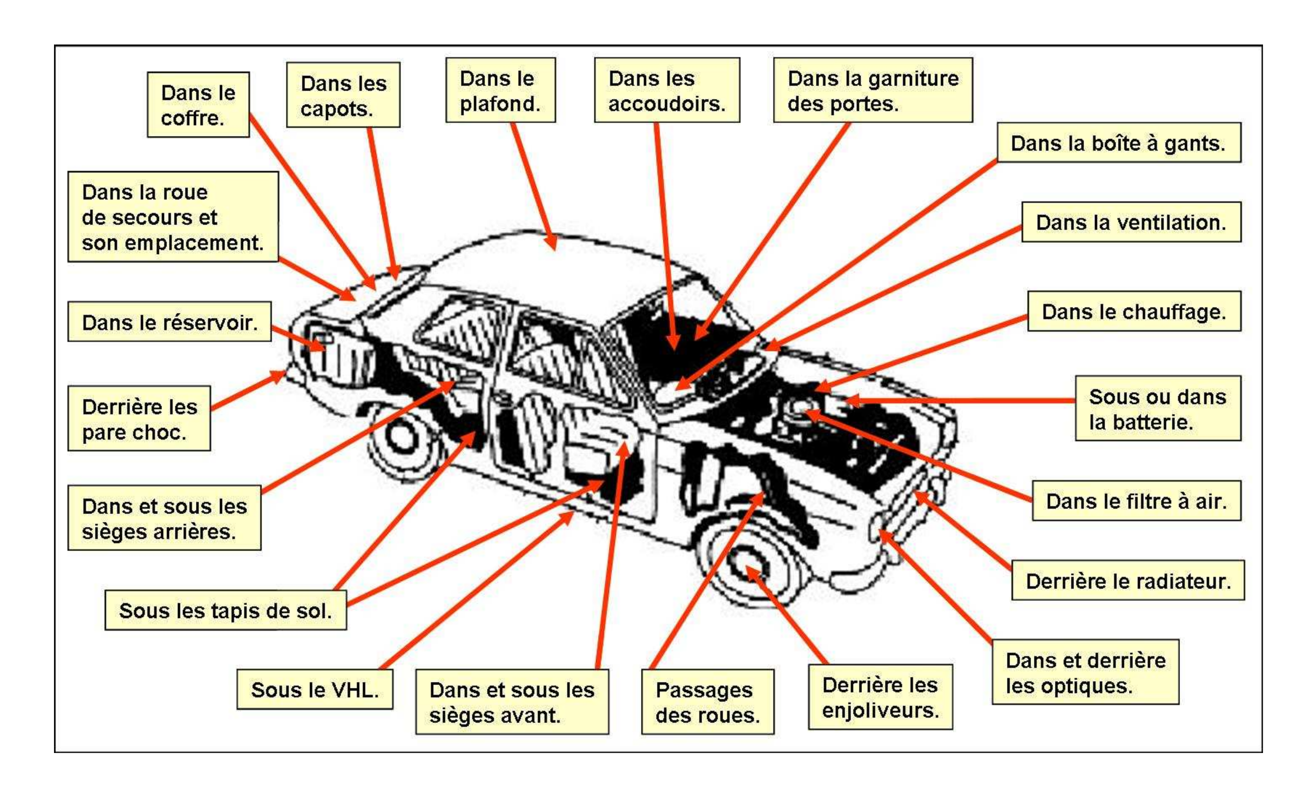
- Pour fouiller l’intérieur du véhicule, pénétrer par la porte utilisée pour la sortie du ou des passagers.

- Pour l’ouverture des autres portières, coffre et capot, il faut demander au propriétaire de les ouvrir afin d’éviter les pièges explosifs. En revanche, le risque est que l’individu en profite pour récupérer une arme prête à tirer.

- Elaborer un moyen de visite sous le véhicule à l’intérieur d’une chicane est la solution préférable (il est gêné pour s’échapper en marche arrière).

CHRONOLOGIE

Pour éviter les oublis, respecter la chronologie suivante :
- Zone 1 : l’intérieur du véhicule.
- Zone 2 : l’extérieur du véhicule.
- Zone 3 : le coffre.
- Zone 4 : le compartiment moteur.
- Zone 5 : le châssis.



FOUILLE DE LA ZONE 1 : L'INTERIEUR DU VEHICULE.

Il faut veiller à ce que les personnes responsables de la fouille soient propres.

- Le plafond.
→ Examiner les joints d'étanchéité de porte ou la garniture s'il y a un toit ouvrant.
→ Examiner les pare-soleil.
→ Contrôler les vitres avant, arrières et centrales, ainsi que les montants de portes.
- Les garnitures de portes.
→ Baisser la vitre en premier. La fouille peut-elle être faite sans enlever la garniture.
→ Evitez d'endommager les joints.
- Les panneaux latéraux.
→ Les enlever et les vérifier.
-Les sièges arrières.
→ Fouiller les espaces situés sous les sièges (certains sont posés, d'autres vissés).
→ Vérifier le capitonnage.
→ Vérifier les appuie têtes.
- Les sièges avants.
→ Fouiller les espaces situés sous les sièges.
→ Vérifier le capitonnage.
- Le tableau de bord.
→ Inspecter le tableau de bord.
→ Examiner les conduites de ventilation et de chauffage.
→ Examiner la radio et les haut-parleurs, etc.
→ Vérifier les espaces situés au-dessous et derrière la boîte à gant.
→ Examiner le contenu du cendrier et dessous.
→ Examiner la console.
- L'emplacement des pieds à l'avant.
→ Enlever les panneaux pour accéder aux ailes, aux joints des portes, etc.
- Le sol.

→ Enlever les tapis. Ils ne devraient pas être collés.
→ Vérifier s'il y a des signes de présence de double fond, des traces de colle, de mastic, de soudures, de rivets, etc.
→ Vérifier les trous d'évacuation.

Véhicules de type camping car :
Ces véhicules recèlent de nombreux espaces qui permettent le passage en fraude d'objets. Certains détails peuvent être de nature à attirer l'attention. Il s'agit notamment de l'épaisseur anormale des panneaux de bois.
S'agissant des équipements domestiques d'un camping car, il faut se poser les questions suivantes :
→ Le réfrigérateur fonctionne t-il ? L'isolation est-elle intacte ?
→ Les bouteilles de gaz (butane, propane) sont-elles adaptées ?
→ Le réservoir d'eau contient-il de l'eau ?
→ Les toilettes fonctionnent-elles ?
→ Y a t-il de l'espace entre les revêtements ?

Points concernant tous types de véhicules. Il faudra :
- Rechercher les odeurs de colle, peinture, etc.
- Rechercher les odeurs de cannabis, etc.
- Le véhicule traîne-t-il une remorque ou un bateau ?

FOUILLE DE LA ZONE 2 : L'EXTERIEUR DU VEHICULE

→ Vérifier les optiques.
→ Examiner les pare-chocs, en particulier l'intérieur.
→ Examiner sous les enjoliveurs.
→ Vérifier la pression des pneus.
→ Laisser s'échapper un peu d'air pour en contrôler l'odeur.
→ Examiner sous les passages de roues et la boue sur les déflecteurs en recherchant des traces de soudure nouvellement réalisées.
→ Vérifier s'il n'y pas de nouveaux boulons sur les pare-boue.
→ Vérifier si la forme de l'intérieur de l'aile est identique à celle de l'extérieur.
→ Vérifier si la carrosserie et le toit n'ont pas été modifiés.
→ Examiner les panneaux avant et arrière ainsi que les spoilers (béquet).

FOUILLE DE LA ZONE 3 : LE COFFRE

→ Vérifier que le contenu du coffre corresponde à la déclaration du conducteur.
→ Rechercher les traces de colle, mastic, soudures, les rivets, etc.
→ Examiner les jerricanes ou les faux réservoirs.
→ Dégonfler et vérifier soigneusement la roue de secours.
→ Examiner l'emplacement de la roue de secours.
→ Rechercher toutes traces de peinture neuve (les zones nettoyées ou trop propres doivent attirer l'attention).
→ Examiner les double-fond et les tapis collés au sol.
→ Examiner soigneusement l'espace entre le coffre et le siège arrière.
→ Examiner les espaces des ailes, etc.
→ Vérifier si le faux plancher est naturel.
→ Espace dans le hayon ?

FOUILLE DE LA ZONE 4 : LE COMPARTIMENT MOTEUR

→ Débrancher la batterie pour la vérifier : attention aux câbles.
→ Regarder sous la batterie et dans son logement.
→ Regarder dans la bouteille de lave-glaces.
→ Regardez dans le radiateur et le ventilateur.
→ Regardez dans le filtre à air.
→ Vérifier le matériel d'insonorisation situé sous le capot ou le matériel de refroidissement.

FOUILLE DE LA ZONE 5 : LE CHASSIS

L'utilisation d'un miroir est conseillée.
→ Examiner les différentes parties du châssis.
→ Examiner les trous de drainage des soudures.
→ Rechercher des traces de soudures récentes ou de modification de châssis.
→ Examiner le tuyau d'échappement.
→ Examiner le carter à huile.
→ Examiner le réservoir d'essence (attention aux risques d'incendie).
→ A quel niveau est la jauge, le réservoir est-il plein ?
→ Le réservoir paraît-il d'origine ?



SECTION VI - LE COMMANDEMENT DE LA SECTION PROTERRE

BUT RECHERCHÉ ET DONNÉES ESSENTIELLES	Présenter l'organisation et les capacités de la section PROTERRE. Etude de la MRT. Etude des missions du niveau de la section et de ses procédés de combat particulier, en vue de remplir des missions communes de l'armée de terre.
REFERENCES	Notice provisoire sur l'instruction des unités élémentaires PROTERRE, édition 2003. INF 202 (manuel d'emploi de la section d'infanterie), édition 1999. TTA 106 (manuel d'emploi de termes, sigles, signes et symboles conventionnels militaires), édition juillet 2004. TTA 601 tome 1 (manuel de défense NBC), édition 1995. TTA 601 bis (les matériels et équipements NBC), édition 2ème semestre 1999. GEN 150 (mémento des techniques du génie), édition 2000. Mémento de lutte antiaérienne des unités toutes armes, édition 2004. Conventions de Genève du 12 août 1949 et leurs Protocoles additionnels du 8 juin 1977. TTA 925 (manuel de droit des conflits armés), édition 2000. Recueil de savoir-faire crises, fiche IV édition 1993. Manuel des procédures relatives aux opérations de soutien de la paix, édition 2003.
CONSEILS POUR ABORDER L'ETUDE	Faire suivre chaque étude de mission d'une application terrain. Montrer le lien entre l'ordre initial et les rubriques de la MRT.

Chapitre 1 – PRESENTATION DE LA SECTION



1 - CADRE GENERAL D'EMPLOI

La section PROTERRE est amenée à agir soit dans le cadre de la compagnie PROTERRE soit de façon isolée au profit d'une autre unité.

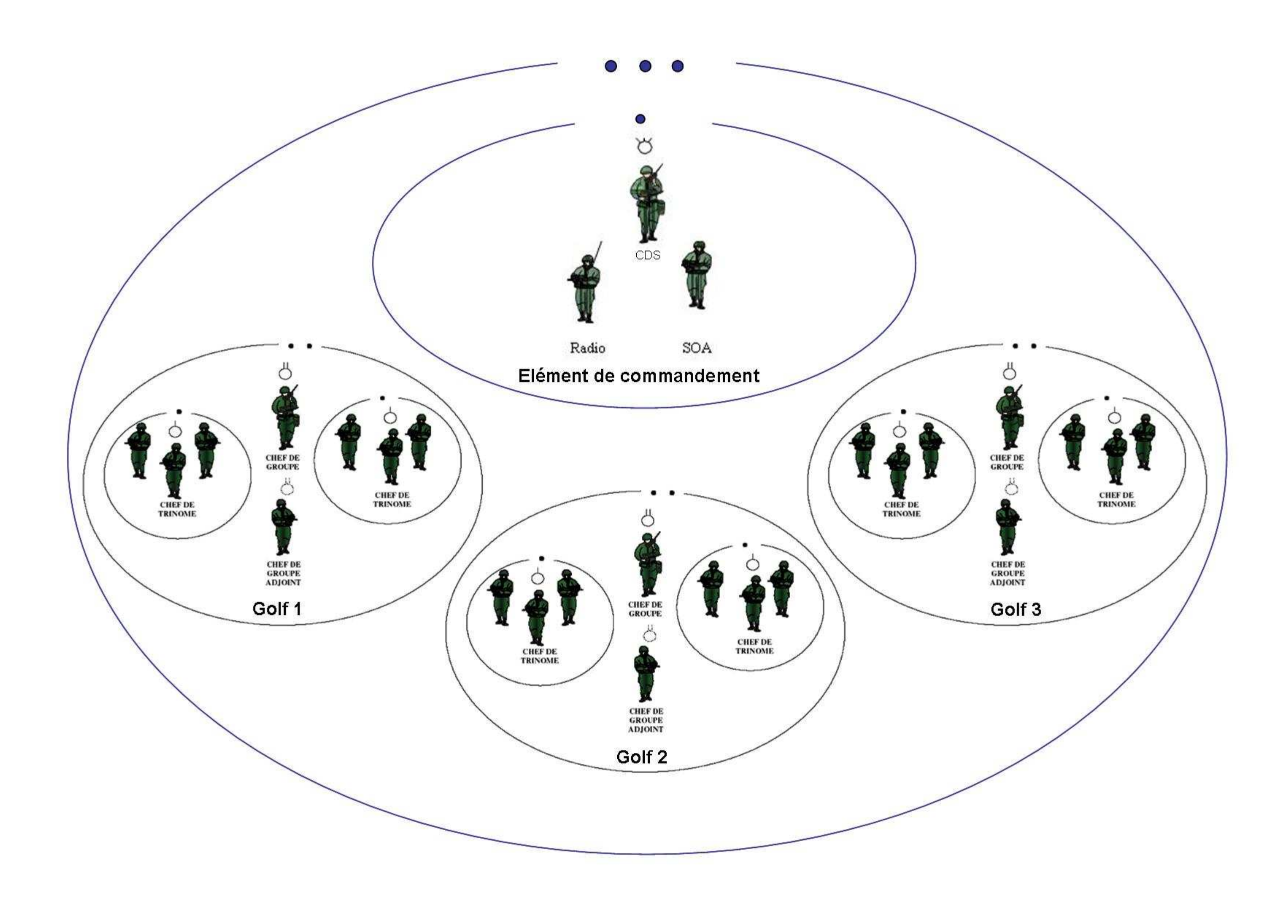
Ses capacités sont limitées aux actions à dominante de sauvegarde (ensemble des mesures de sûreté, de sécurité et de défense), mais elle conserve toutefois une capacité de réaction offensive dans le cadre de sa sûreté.

La section étant très vulnérable aux feux directs et indirects, sa sûreté repose en grande partie sur ses capacités à renseigner et à utiliser au mieux le terrain.

Pouvant être dotée de véhicules de transport, elle combat exclusivement à pied après avoir débarqué son personnel en toute sécurité.

2 - ORGANISATION ET MOYENS

La section est organisée, autour d'un élément de commandement, en trois groupes identiques dont l'équipement est adapté au cadre général dans lequel elle doit agir.



Elle peut notamment disposer d'un armement collectif limité (Arme anti-char ou anti-blindé ; ANF1 ou MINIMI) à hauteur d'une dotation par groupe.

3 - RENFORCEMENTS ET APPUIS

La section PROTERRE ne bénéficie pas en temps normal de renforcements, néanmoins des moyens d'organisation du terrain, réglementaires ou de circonstance, peuvent être mis temporairement à sa disposition.

Elle peut bénéficier de tirs indirects extérieurs (mortiers, artillerie) dans certaines circonstances (mise en place et réglages par un élément d'observation ou un élément de liaison et d'observation).

4 - ROLE DE CHEF DE SECTION

4.1. GENERALITES

Il est RESPONSABLE DE L'EXECUTION DE LA MISSION REÇUE et toute son activité doit être dominée par la volonté de l'accomplir coûte que coûte.

Il COMMANDE DIRECTEMENT ses chefs de groupe à la voix, au geste ou par radio.

Il est un GUIDE pour ses hommes et s'efforce de leur insuffler un ESPRIT COMBATTIF en toutes circonstances.

Il garde en permanence le souci d'amener sa section au plus haut niveau d'instruction.

En toutes circonstances, il est RESPONSABLE DE LA SAUVEGARDE et du maintien en condition des hommes, de l'armement et des matériels qui lui sont confiés.

4.2. ROLES PARTICULIERS

Avant l'action :

Il prend les mesures préparatoires au combat concernant :

- l'armement ;
- les munitions ;
- les équipements divers ;
- l'habillement ;
- le ravitaillement.

Il explique à ses cadres et à ses hommes la situation, la mission, et il leur donne ses premiers ordres.

En cours d'action, il a le souci :

- de se renseigner : milieu (terrain, population), ennemi, voisins… et de renseigner son commandant d'unité ;
- de rendre compte de son action comme de ses intentions ;
- d'être en liaison avec ses voisins ;
- de manœuvrer constamment avec des appuis internes et éventuellement de demander des appuis extérieurs;
- de conduire les feux.

En fin d'action :

- il assure la mise en garde de la section ;
- il fait effectuer un compte rendu par ses subordonnés des événements (pertes, bilans, consommation) ;
- il rend compte à son commandant d'unité des divers recomplètements et des évacuations.

A l’instruction :

Il dirige l’instruction de son personnel, son rôle est principalement de :

- faciliter la COHESION ;
- rechercher l’EFFICACITE DU TIR à toutes les armes ;
- acquérir et entretenir les REFLEXES ELEMENTAIRES individuels ou collectifs ;
- développer l’APTITUDE A MANŒUVRER EN SURETE, c’est-à-dire à utiliser parfaitement le terrain et à combiner les appuis réciproques de ses groupes.

5 - LE SOUS OFFICIER ADJOINT

Il est l’auxiliaire et le remplaçant du chef de section.

Comme auxiliaire, il contrôle la bonne exécution des ordres donnés.

Il est chargé des questions matérielles de la section :

- exécution de la préparation matérielle d’une mission ;
- recomplètements et ravitaillements ;
- entretien de l'armement, des véhicules et des autres matériels et équipements.

En tant que remplaçant éventuel, il se tient informé en permanence :

- des intentions de son chef ;
- de la situation du moment ;
- de tous les problèmes concernant la section.

Au combat, sa place est normalement avec l’élément qui risque d’échapper à l’action directe du chef de section. En particulier, au cours d’une progression, il assure le rôle capital de serre-file.

Il peut être appelé à commander directement un élément de la section si celle-ci est fractionnée ou si cet élément est chargé d’une mission délicate.

Il participe à l’instruction de sa section.

6 - L’OPERATEUR RADIOPHONISTE

L’opérateur radiophoniste, porteur du poste principal de la section :

- se tient en permanence à proximité du chef de section ;
- écoute le trafic pour informer son chef et note tout message qui lui est destiné ;
- transmet sur ordre, certains messages de routine ;
- répond aux appels lorsque son chef est indisponible.

Chapitre 2 - LES ACTES ELEMENTAIRES DE LA SECTION

Quelle que soit la nature de la mission qu'elle exécute, la section accomplit en permanence au combat les trois actes élémentaires collectifs:

- SE DEPLACER DANS UNE DIRECTION DONNEE
- S'ARRETER, TOMBER EN GARDE
- UTILISER SES ARMES ET PAR EXTENSION SES AUTRES MOYENS
(artifices, outils, moyens de protection, etc.).

Avec en permanence deux obligations:
- se renseigner ;
- assurer sa sûreté.

L'exécution de ces actes fondamentaux, en fonction de la situation, du terrain, de l'action de l'ennemi, ou de leur combinaison dans un cadre tactique, constitue la manœuvre de la section.

1 - SE DEPLACER DANS UNE DIRECTION DONNEE : GENERALITES

La section se déplace toujours en sûreté ; elle se renseigne en permanence, en particulier par l'observation, et rend compte en cours et à l'issue de chaque mouvement.

Le chef de section est responsable du maintien de la direction fixée par le commandant d'unité.

De nuit ou par mauvaise visibilité, la section resserre son dispositif. Les distances et les intervalles à l'intérieur des groupes et entre les groupes sont réduits, l'essentiel étant de conserver les liaisons.

Toutefois elle s'efforce de nuit comme de jour d'utiliser le terrain pour échapper aux moyens de détection et aux équipements de tir de nuit de l'adversaire (utilisation des masques, des couverts, des cheminements).

En fonction de la menace, si l'axe est praticable pour les engins, il est concevable que certains groupes, restent embarqués ou progressent à pied appuyés directement par leur véhicule.

Le front et la profondeur sont décidés en fonction de la situation, de la mission, du terrain et des conditions de visibilité.

Le chef de section doit pouvoir exercer aisément son commandement, si possible à vue. Il se place là où il peut le mieux guider sa section, diriger et contrôler son action.

Il désigne un groupe de base auprès duquel il se tient tant que le combat n'est pas engagé.

La formation au sein des groupes est laissée à l'appréciation des chefs de groupe qui l'adaptent au terrain et à la mission qui leur a été confiée.

Après son débarquement, ou lorsque le terrain, l'ennemi et / ou la mission ne permettent pas d'utiliser les véhicules, la section se déplace à pied dans une formation adaptée au terrain et à la menace, de points d'observation en points d'observation, et en recherchant des positions de tir.

1.1. PREPARER LE DEPLACEMENT

Les mesures préparatoires au déplacement sont d'ordre technique et tactique. Elles sont généralement fixées par le commandant d'unité pour l'ensemble de la compagnie.
Les mesures techniques visent à mettre sur pied la section en fonction des ordres reçus.
Les mesures tactiques consistent à réaliser les actions nécessaires à la sûreté et à l'exécution de la mission.
Toutefois l'initiative peut en être laissée dans certains cas au chef de section.

L'initiative d'ordre technique du chef de section porte essentiellement sur :
- préparation des personnels et des matériels,
- parage des véhicules.

L'initiative d'ordre tactique du chef de section porte essentiellement sur :

- étude de l’itinéraire et de la menace,
- choix de l’armement (double dotation),
- camouflage,
- dispositions de combat,
- organisation du guet terrestre et aérien,
- mise en oeuvre des mesures de protection N.B.C.

1.2. PROGRESSER

La section se déplace, à pied ou en véhicules, sur un axe ou une direction, en utilisant les possibilités tactiques du terrain (cheminements, formations adaptées). Le chef de section maintient le rythme prescrit en progressant de points d’observation en points d’observation et adopte une articulation qui lui permet de manoeuvrer en cas de rencontre avec l’ennemi.

La section peut se déplacer soit en premier échelon, en tête du dispositif compagnie, soit en deuxième échelon.

Le chef de section devra adopter sa formation et sa vitesse de déplacement en fonction du terrain, de la situation et de la distance à laquelle se trouve l’ennemi :
- en ambiance vitesse, la section effectue des bonds d’une grande amplitude,
- en ambiance sûreté, la section effectue des bonds plus courts et des arrêts plus fréquents pour observer et reconnaître les points particuliers du terrain.

1.3. SE DEPLACER

ROLE DU CHEF DE SECTION	EXECUTION
PREPARE LE DEPLACEMENT EN ETUDIE : - l'itinéraire et ses possibles variantes, - les actions ennemies possibles. CONTROLE L'ACTION DU SOA	Le sous-officier adjoint fait parer les véhicules et fait vérifier leur état de marche, leur aménagement éventuel (bâches..), leur camouflage.
FAIT PRENDRE LES DISPOSITIONS DE COMBAT. DONNE UN ORDRE INITIAL OU DE DEPLACEMENT.	- « Disposition de combat ». - OI du CDS. - DPIF.
COMMANDE LE DEPLACEMENT ET FIXE : - les limites de bond ; - la vitesse autorisée (sécurité); - les liaisons à assurer. contrôle : - l'action des chefs de groupe; - la prise des mesures de sûreté à l’arrêt.	- La section progresse par bonds de point d'observation en point d'observation généralement en deux échelons. - Si la présence ennemie est peu probable, la section progresse par bonds de grande amplitude en marquant un temps d'arrêt sur les lignes fixées par le chef de section. - Si la présence de l'ennemi est probable, l'échelon de tête progresse par bonds plus courts en reconnaissant systématiquement les points particuliers.
COORDONNE L'ACTION DES GROUPES : en cas de prise à partie par l'ennemi ou d'événement imprévu (obstacle.).	

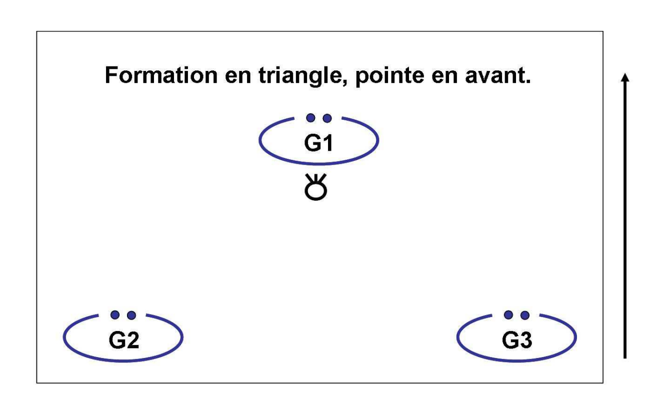
2 - SE DEPLACER DANS UNE DIRECTION DONNEE : A PIED

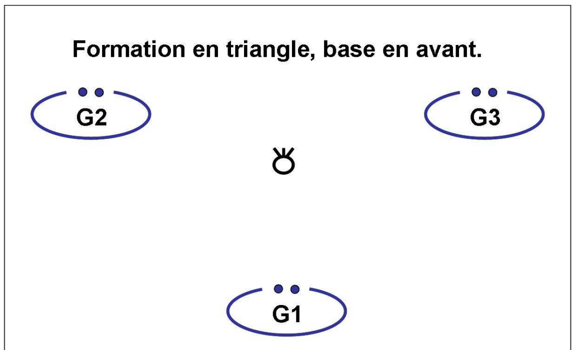
Pour se déplacer à pied, la section peut utiliser 3 formations :
- en triangle ;

- **- en ligne ou par groupes accolés ;**
- **- par groupes successifs.**

2.1. FORMATION EN TRIANGLE

Cette formation procure à la section une plus grande sûreté et l'aptitude à faire face à une menace inopinée. Le chef de section progresse avec le groupe de base ou à proximité.





Pour se déplacer en formation en triangle, le chef de section donnera un ordre de déplacement dont le terme mnémotechnique est : « DPIF ».

D : Direction : générale de marche caractérisée par un point de repère éloigné ou désignée par une direction (N, S, E, W).

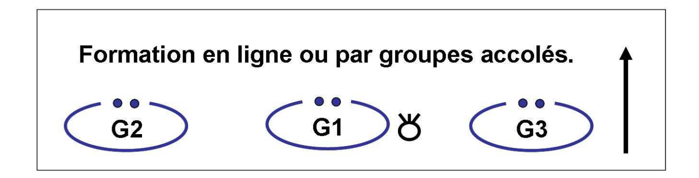
P : Point à atteindre : point précis et visible de tous, ou caractéristique et non visible mais qui ne laisse aucune ambiguïté. Il représente la limite de bond fixée par le chef de section.

I : Itinéraire : désigné précisément sur le terrain.

F : Formation : - en triangle, (pointe) ou (base) en avant... tel groupe de base... ;
- position des groupes ;
- intervalle (tant de mètres) ou distance (tant de mètres), ou intervalle et distance (tant de mètres) ;
- place du CDS (je suis avec tel groupe) ;
- place du SOA (le sous-officier adjoint avec).

2.2. FORMATION EN LIGNE OU PAR GROUPES ACCOLES

Cette formation est à privilégier pour franchir une ligne caractéristique du terrain (ligne de crête...), reconnaître sur un large front, donner l'assaut ou franchir une zone battue par les feux. C'est la formation réflexe à adopter en cas de surprise.



Pour se déplacer en formation en ligne ou par groupe accolés, le chef de section donnera un ordre de déplacement dont le terme mnémotechnique est : « DPIF ».

D : Direction : générale de marche caractérisée par un point de repère éloigné ou désignée par une direction (N, S, E, W).

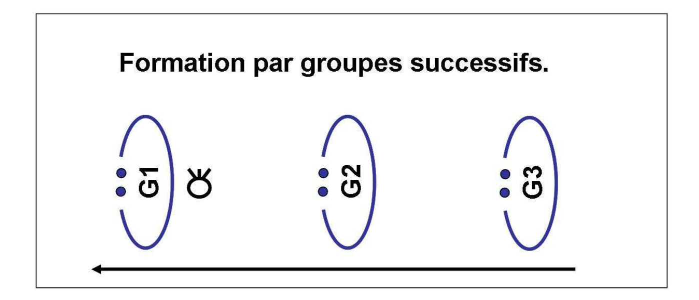
P : Point à atteindre : point précis et visible de tous, ou caractéristique et non visible mais qui ne laisse aucune ambiguïté. Il représente la limite de bond fixée par le chef de section.

I : Itinéraire : désigné précisément sur le terrain.

F : Formation : - en ligne ou par groupes accolés ;
- position des groupes, de la gauche vers la droite ou inversement ;
- intervalle (tant de mètres) ;
- place du CDS (je suis avec tel groupe) ;
- place du SOA (le sous-officier adjoint avec).

2.3. FORMATION PAR GROUPES SUCCESSIFS

Cette formation est prise pour suivre un cheminement, franchir un point de passage obligé ou s'infiltrer. Elle permet généralement une progression rapide.



Pour se déplacer en formation par groupes successifs, le chef de section donnera un ordre de déplacement dont le terme mnémotechnique est : « DPIF ».

D : Direction : générale de marche caractérisée par un point de repère éloigné ou désignée par une direction (N, S, E, W).

P : Point à atteindre : point précis et visible de tous, ou caractéristique et non visible mais qui ne laisse aucune ambiguïté. Il représente la limite de bond fixée par le chef de section.

I : Itinéraire : désigné précisément sur le terrain.

F : Formation : - par groupes successifs ;
- ordre des groupes ;
- distance (tant de mètres) ;
- place du CDS (je suis avec tel groupe) ;
- place du SOA (le sous-officier adjoint avec).

2.4. DEPLACEMENT DYNAMIQUE

Pour déplacer un groupe en vue de remplir une mission dynamique, le chef de section donnera un ordre de déplacement dynamique, dont le terme mnémotechnique est : « MOICP ».

M : **Mission.**

O : **Objectif.**

I : **Itinéraire.**

C : **Conduite à tenir.**

P : **Place du chef de section.**

3 - SE DEPLACER DANS UNE DIRECTION DONNEE : EN VEHICULE

La section se déplace groupée sur un seul axe en mettant à profit les possibilités du terrain et du réseau routier.

Pour se déplacer en véhicule, la section peut utiliser 3 formations :

- en ordre normal ;

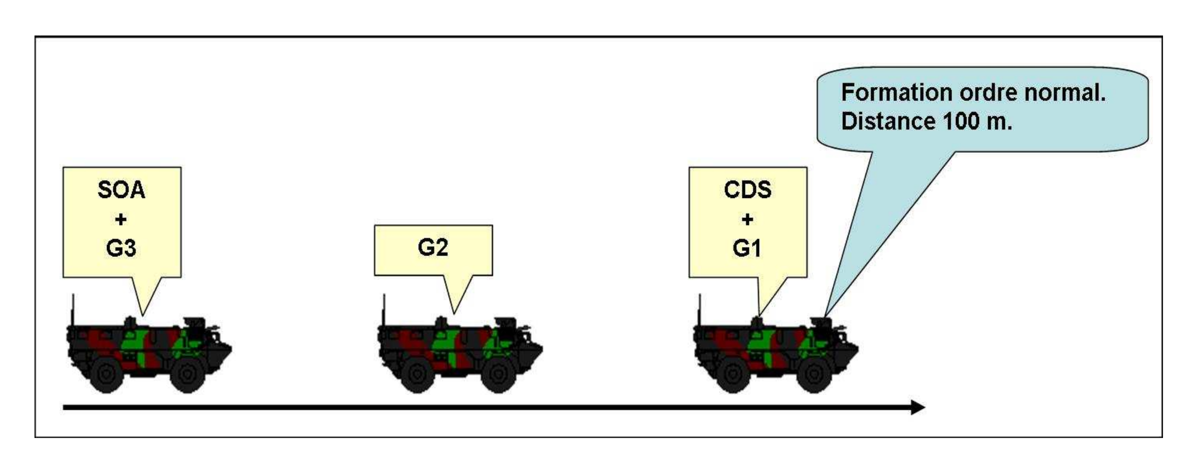
- **- par patrouille ;**
- **- éclairée.**

Dans un contexte où prédomine une notion de vitesse, elle adoptera la formation en ordre normal ou par patrouille.

Dans un contexte où prédomine une notion de sûreté, elle pourra adopter la formation éclairée.

(Le nombre de véhicules équipant la section et les distances entre les véhicules ne sont qu'indicatifs). Dans tous les cas les distances devront éviter à la section d'être prise, dans sa totalité, dans une embuscade.

3.1. FORMATION EN ORDRE NORMAL



Pour se déplacer en formation ordre normal, le chef de section donnera un ordre de déplacement dont le terme mnémotechnique est : « DPIF ».

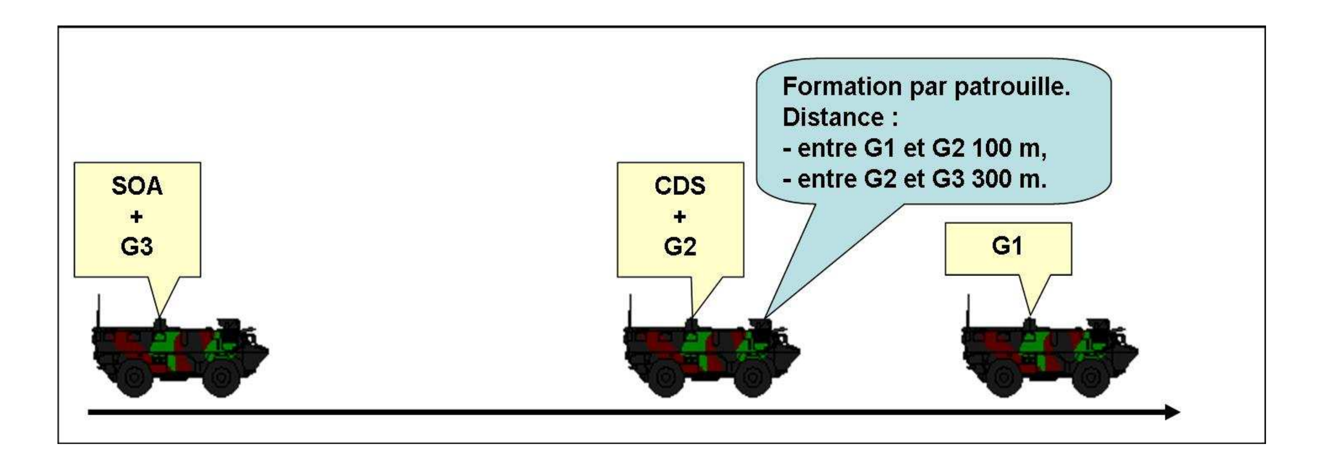
D : Direction : générale de marche caractérisée par un point de repère éloigné ou désignée par une direction (N, S, E, W).

P : Point à atteindre : point précis et visible de tous, ou caractéristique et non visible mais qui ne laisse aucune ambiguïté. Il représente la limite de bond fixée par le chef de section.

I : Itinéraire : désigné précisément sur le terrain.

F : Formation : - ordre normal ;
- distance (tant de mètres).

3.2. FORMATION PAR PATROUILLE



Pour se déplacer en formation par patrouille, le chef de section donnera un ordre de déplacement dont le terme mnémotechnique est : « DPIF ».

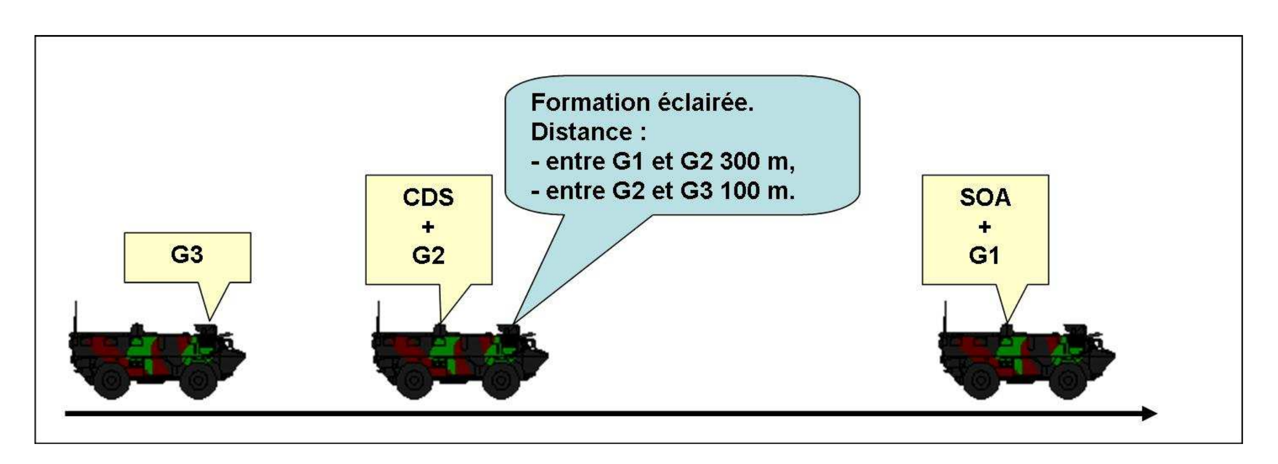
D : Direction : générale de marche caractérisée par un point de repère éloigné ou désignée par une direction (N, S, E, W).

P : Point à atteindre : point précis et visible de tous, ou caractéristique et non visible mais qui ne laisse aucune ambiguïté. Il représente la limite de bond fixée par le chef de section.

I : Itinéraire : désigné précisément sur le terrain.

F : Formation : - par patrouille ;
- distances (tant de mètres).

3.3. FORMATION ECLAIREE



Pour se déplacer en formation éclairer, le chef de section donnera un ordre de déplacement dont le terme mnémotechnique est : « DPIF ».

D : Direction : générale de marche caractérisée par un point de repère éloigné ou désignée par une direction (N, S, E, W).

P : Point à atteindre : point précis et visible de tous, ou caractéristique et non visible mais qui ne laisse aucune ambiguïté. Il représente la limite de bond fixée par le chef de section.

I : Itinéraire : désigné précisément sur le terrain.

F : Formation : - éclairer ;
- distances (tant de mètres).

3.4. DEPLACEMENT DYNAMIQUE

Pour déplacer un groupe en vue de remplir une mission dynamique, le chef de section donnera un ordre de déplacement dynamique, dont le terme mnémotechnique est : « MOICP ».

M : **Mission.**

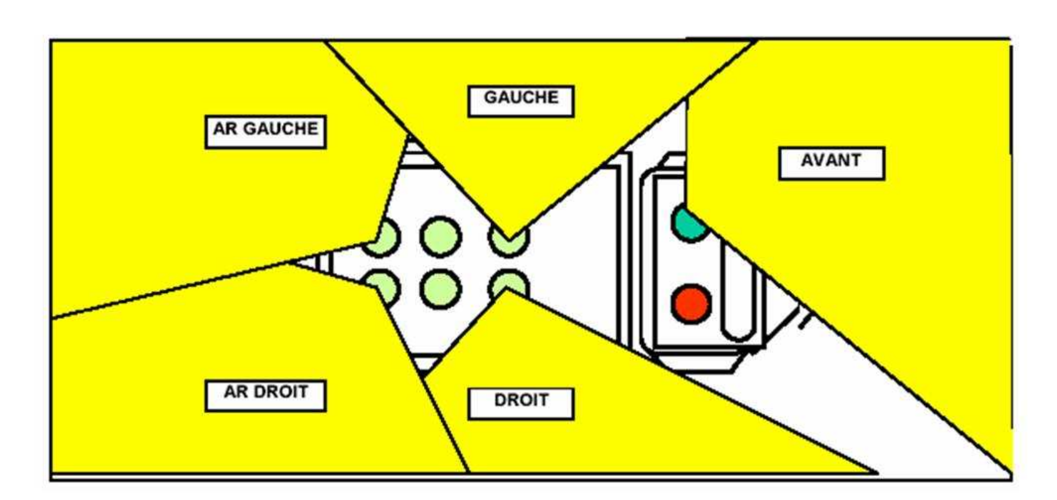
O : **Objectif.**

I : **Itinéraire.**

C : **Conduite à tenir.**

P : **Place du chef de section.**

3.5. REPARTITION DU GUET EN VEHICULE



4 - S’ARRETER, TOMBER EN GARDE : GENERALITES

L’arrêt de la section, en cours ou en fin de déplacement, est une phase délicate de la manoeuvre car il est indispensable d’éviter les regroupements provoquant une grande vulnérabilité du personnel et des matériels.
La durée prévisible de l’arrêt et la menace adverse orientent le dispositif à adopter et l’attitude sur la zone d’arrêt.
Dans tous les cas, il est primordial de conserver la sûreté et l’aptitude à la manoeuvre.

Le dispositif adopté doit permettre, de jour comme de nuit :

- de se camoufler ;
- d’avoir des vues sur le compartiment de terrain ;
- de se renseigner ;
- d’appliquer des feux ;
- de riposter (armement individuel et collectif, armes de bord) ;
- de manœuvrer ;
- de quitter rapidement la zone ou de reprendre la progression.

Deux types d’arrêt sont envisageables en fonction de leur durée : les arrêts courts, généralement en phase de progression, et les arrêts longs, entre deux phases d’action.

5 - S'ARRETER, TOMBER EN GARDE : A PIED

5.1. LES ARRETS COURTS :

Ils sont généralement liés à la manoeuvre d'ensemble de la compagnie ou du détachement PROTERRE.

Il s'agit de marquer un temps d'arrêt tout en conservant l'aptitude à reprendre la progression ou à recevoir une nouvelle mission.

Dans ce cas, tout en assurant sa sûreté, la section tombe en garde aux abords immédiats des axes de progression.

CADRES D'ORDRE :

Pour arrêter la section à l'endroit où elle se situe, sans vouloir privilégier une direction particulière, le chef de section donnera un ordre d'arrêt en commandant « HALTE ».

Afin des s'arrêter et de privilégier une direction particulière d'observation, le chef de section donnera un ordre d'arrêt de courte durée dont le terme mnémotechnique est « FH ».

F : **Face à tel direction**.

H : **Halte.**

Afin des s'arrêter et de privilégier une direction particulière d'observation, à partir d'un endroit précis, le chef de section donnera un ordre d'arrêt de courte durée dont le terme mnémotechnique est : « **FAFH** ».

F : Face à telle direction.

A : A tel endroit.

F : Formation.

H : **Halte.**

Pour tomber en garde face à une direction déterminée, potentiellement dangereuse et pour s'assurer un minimum de sûreté, le chef de section donnera un ordre de mise en garde dont le terme mnémotechnique est « ZMC ».

Z : Zone d'installation (de la section, du groupe, entre tel et tel point).

M : Mission.

C : Conduite à tenir.

5.2. LES ARRETS LONGS :

Le chef de section rejoint, ou choisit une zone de stationnement offrant des facilités d'accès, de camouflage et de liaison.

Il fait prendre un dispositif de sûreté à la fois terrestre et aérien.

L'arrêt long est mis à profit pour l'alimentation, le repos des hommes et pour l'entretien de l'armement et des véhicules.

CADRE D'ORDRE :

Selon les ordres donnés par le commandant d'unité, le chef de section donnera un ordre de stationnement groupe de longue durée dont le terme mnémotechnique est « ZMSPCP ».

Z : Zone d'installation (du groupe, entre tel et tel point).

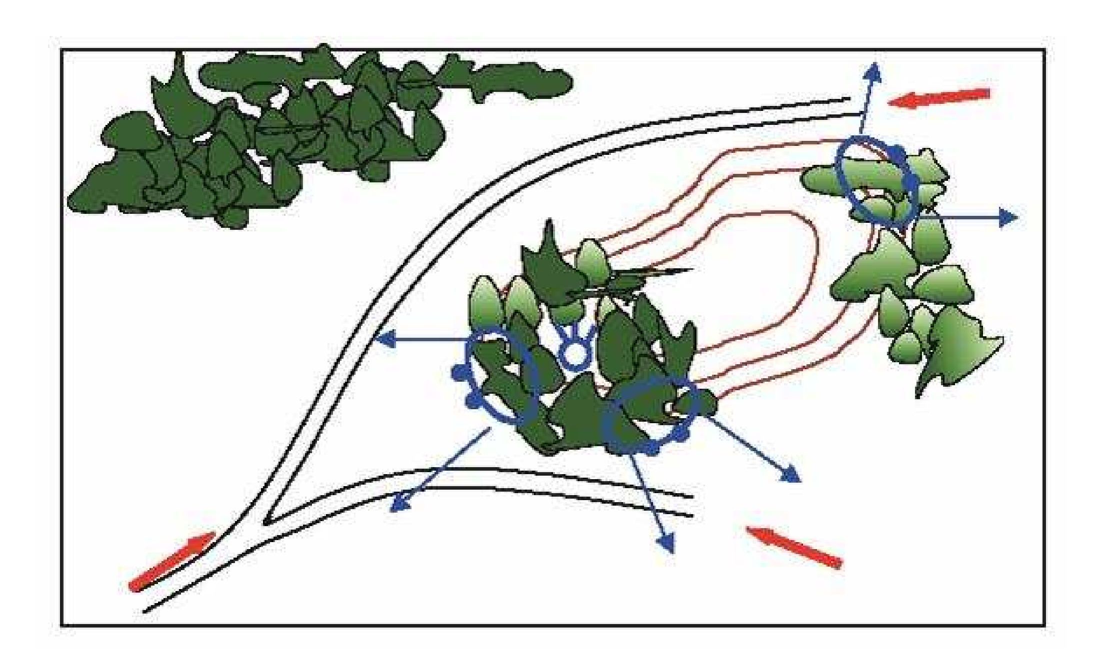
M : Mission.

S : Secteur de surveillance et de tir.

P : Point particulier.

C : Conduite à tenir.

P : Place du chef de section.



NB : Lors d’un stationnement de longue durée, le chef de section organise la sauvegarde de sa section face aux directions dangereuses définies en prenant en compte l’ennemi et le terrain ; il essaie, dans la mesure du possible de se ménager une « réserve », au mieux avec un groupe, au moins du niveau du trinôme.

6 - S’ARRETER, TOMBER EN GARDE : EN VEHICULE

6.1. LA SECTION S'ARRETE, DEBARQUE ET TOMBE EN GARDE.

L'arrêt de la section peut être de courte ou longue durée. Dans tous les cas la section devient particulièrement vulnérable. Ainsi, tout arrêt nécessite un débarquement automatique du personnel à l'exception des arrêts courts consécutifs à un resserrement ou une hésitation d'itinéraire.

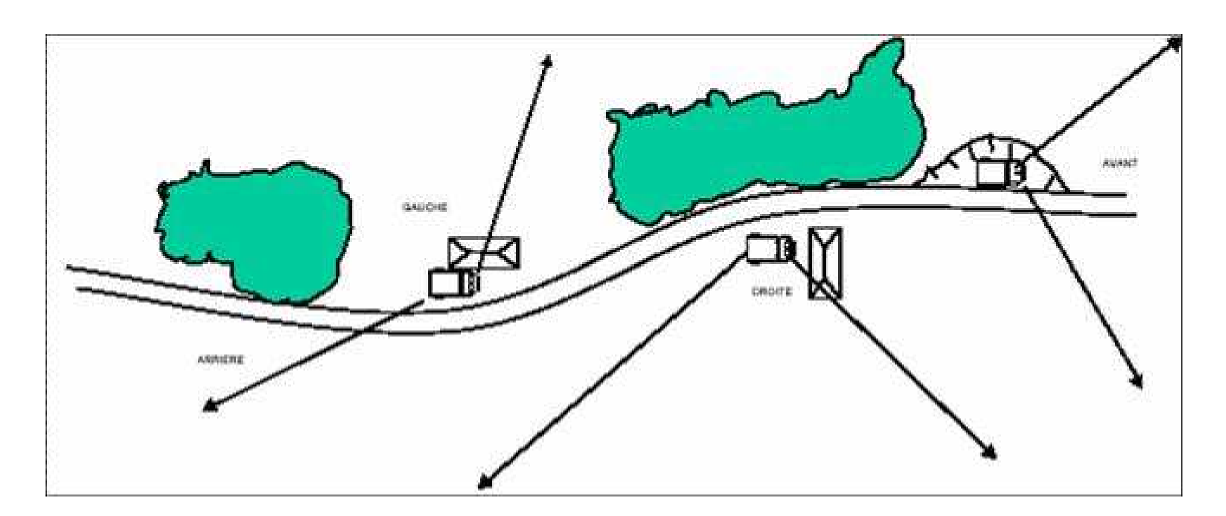
Ce débarquement est suivi par une tombée en garde immédiate à proximité des véhicules ou par la mise en place d'un dispositif de sûreté.

6.2. ARRETS COURTS

Les véhicules restent à proximité de l'axe en évitant tout resserrement et en recherchant éventuellement l'abri des couverts.

Le personnel débarque sur ordre (FAFH). Ce débarquement, total ou partiel, est suivi immédiatement par l’adoption d’un dispositif de sûreté (ZMC).

Les groupes restent à proximité de leur véhicule.



Pour arrêter la section à l’endroit où elle se situe, sans vouloir privilégier une direction particulière, le chef de section donnera un ordre d’arrêt en commandant « HALTE ».

Afin des s’arrêter et de privilégier une direction particulière d’observation, le chef de section donnera un ordre d’arrêt de courte durée dont le terme mnémotechnique est « FH ».

F : **Face à tel direction.**

H : **Halte.**

Afin des s’arrêter et de privilégier une direction particulière d’observation, à partir d’un endroit précis, le chef de section donnera un ordre d’arrêt de courte durée dont le terme mnémotechnique est : « **FAFH** ».

F – Face à telle direction.

A – A tel endroit.

F – Formation.

H – **Halte.**

Pour tomber en garde face à une direction déterminée, potentiellement dangereuse et pour s’assurer un minimum de sûreté, le chef de section donnera un ordre de mise en garde dont le terme mnémotechnique est « ZMC ».

Z : Zone d’installation (de la section, du groupe, entre tel et tel point).

M : Mission.

C : Conduite à tenir.

6.3. ARRETS LONGS

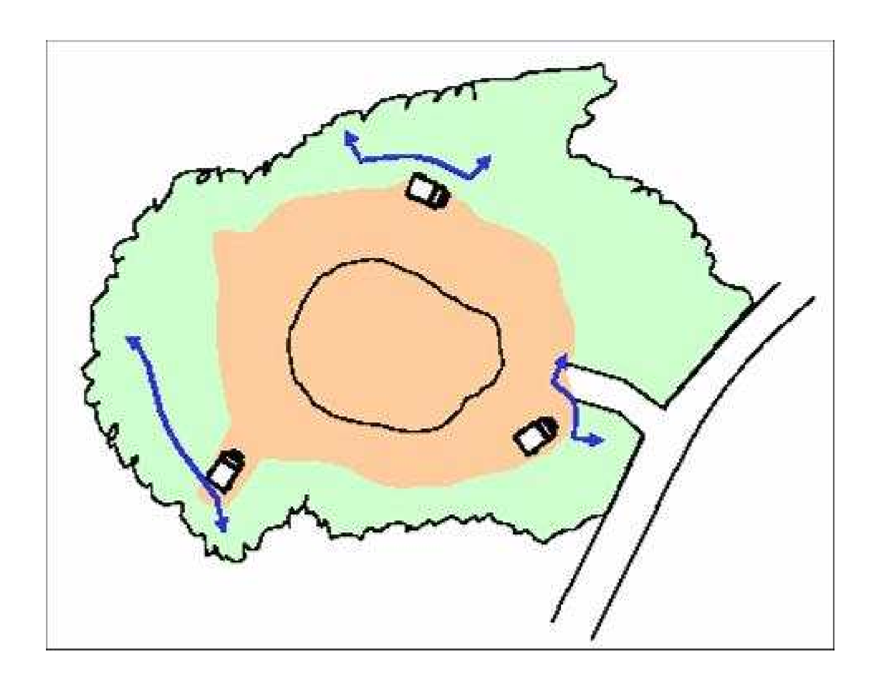
Le chef de section choisit une zone de stationnement offrant de bonnes possibilités d'accès de camouflage et de liaison.

Les engins de la section sortent de l’itinéraire et se postent (FAFH - ZMC).

Les véhicules sont placés suivant un dispositif aéré et sont orientés de façon à pouvoir reprendre le mouvement dans les meilleures conditions.

Le chef de section met en place un dispositif de sûreté en veillant au camouflage aux vues terrestres et aériennes (ZMSPCP).

Il organise la vie sur la positon en fonction de la durée du stationnement (surveillance, aménagement des positions, repos ...).



CADRE D’ORDRE :

Selon les ordres donnés par le commandant d’unité, le chef de section donnera un ordre de stationnement groupe de longue durée dont le terme mnémotechnique est « ZMSPCP ».

Z : Zone d’installation (du groupe, entre tel et tel point).

M : Mission.

S : Secteur de surveillance et de tir.

P : Point particulier.

C : Conduite à tenir.

P : Place du chef de section.

7 - UTILISER SES ARMES ET PAR EXTENTION SES AUTRES MOYENS

La section peut-être confrontée à :
- un ennemi à pied ;
- un ennemi utilisant des véhicules.

7.1. CAS GENERAL

Il s'agit des mesures de sûreté permanentes préventives que la section doit prendre pour assurer sa protection et réagir par le feu face à des agressions adverses.

La réaction de la section doit avoir pour objectif :
- de renseigner,
- de se soustraire aux feux ou de neutraliser l'adversaire tout en conservant l'ascendant sur l'ennemi,
- de conserver la capacité de manoeuvrer : ceci suppose que l'échelonnement de la section soit tel qu'il interdise à l'ennemi de prendre simultanément l'ensemble de la section sous le feu.

7.2. CAS PARTICULIER

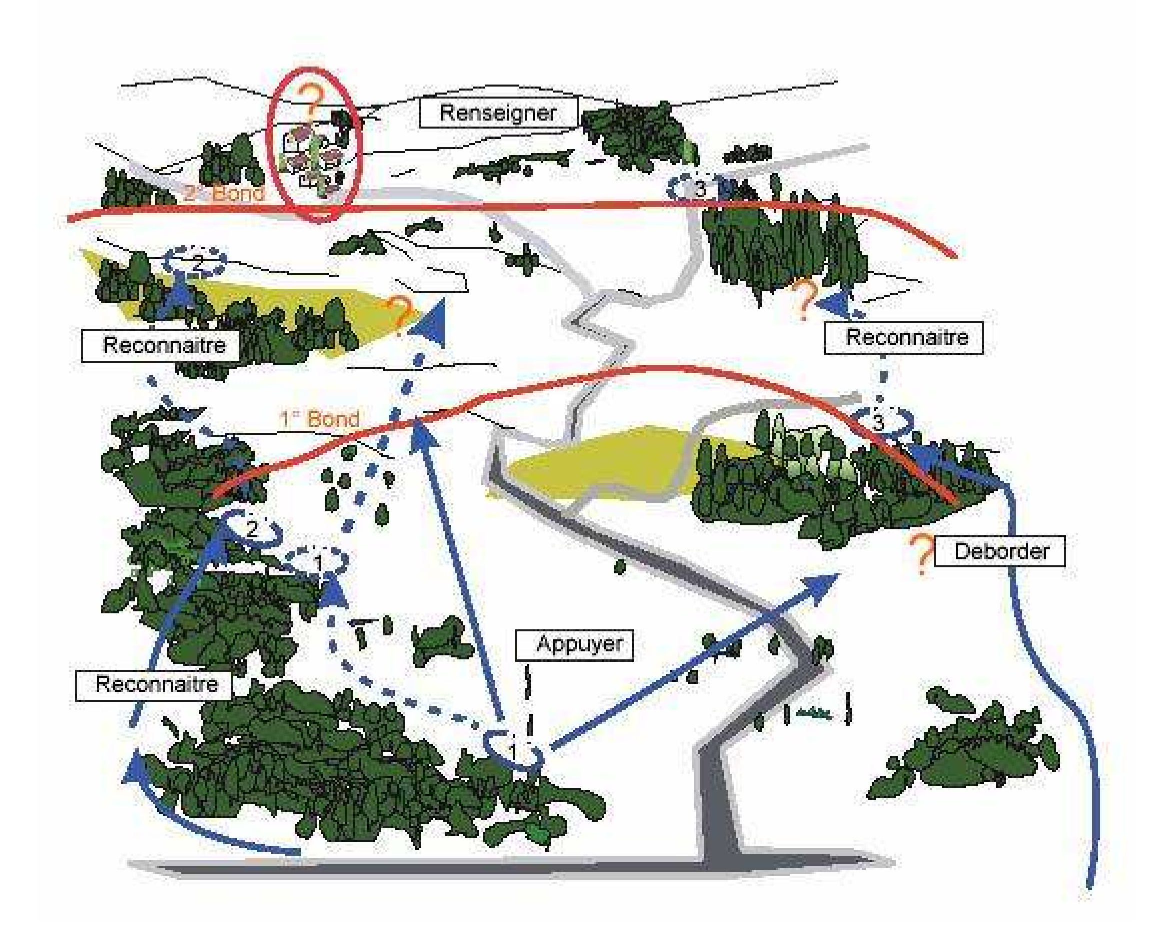
L'action de la section conduit généralement à mettre en place une base d'appui composée notamment des engins de la section et éventuellement des renforcements reçus par la section.

Le chef de l'élément d'appui, souvent le sous-officier adjoint, a un rôle déterminant dans la manoeuvre de la section.

7.3. LES APPUIS RECIPROQUES AU SEIN DE LA SECTION

La combinaison du feu et du mouvement est obtenue par le jeu des appuis réciproques des groupes agissant au sein de la section.

**L'APPUI RÉCIPROQUE EN "TIROIR"
AU SEIN DE LA SECTION**



Se déplaçant sous le feu de l'ennemi, le chef de section doit coordonner l'action des groupes :

- 1 ou 2 groupes neutralisent l'adversaire pendant que le 3ème groupe progresse et tombe en garde ;
- puis un des groupes initialement en appui progresse à son tour appuyé par les deux autres ; et ainsi de suite.

Chapitre 3 - LES TECNIQUES DE COMMANDEMENT



1 - LA MRT DU CHEF DE SECTION

1.1. FINALITE

La méthode de raisonnement tactique doit permettre au chef de section de raisonner un problème tactique et de lui apporter dans des délais réduits la réponse la plus adaptée à la réussite de sa mission (expression d'un ordre).

L'étude successive des différentes étapes du raisonnement et la réponse aux questions posées (conclusions de l'étude) doivent permettre de déboucher sur le choix du meilleur mode d'action à adopter et de l'effet à réaliser sur l'ennemi dans le cadre espace temps imposé.

1.2. PRINCIPES

Quelques principes simples doivent être conservés en permanence à l'esprit :

L**'ennemi manoeuvre :** il mène une action dans un but précis, et si les opérations conduites contre lui visent à le faire renoncer, il n'y a aucune raison pour qu'il abandonne d'emblée son objectif. Il dispose de capacités de manoeuvre et d'appui réelles, il se poste, progresse appuyé et couvert... .

L**e terrain commande :** la section manoeuvre sur un terrain précis dont les caractéristiques (planimétrie et nivellement) conditionnent l'exécution de la mission (mobilité des engins, cheminements, positions d'observation et d'appui...). Il est donc indispensable, dans la mesure du possible, de raisonner le problème tactique face au terrain.

L**es délais sont impératifs :** ils sont fixés par l'échelon supérieur et conditionnent la bonne exécution de la manoeuvre de la compagnie ou du détachement. S'en affranchir serait donc remettre en cause l'action d'ensemble.

L**a réflexion représente un gain de temps :** prendre le temps d'étudier l'ordre reçu est certes consommateur de délais. Cela constitue cependant une étape décisive de l'action et un des facteurs du succès. Dans cet esprit, le chef de section doit s'attacher à laisser à ses subordonnés le temps nécessaire à l'étude des ordres qu'il donne et à la rédaction de leurs propres ordres.

1.3. CONTEXTURE DE LA MRT

Observation : La méthode s'attache à préserver la cohérence entre les démarches menées au niveau commandant d'unité, chef de section, chef de groupe.

Cette méthode de raisonnement tactique est complète. Les conclusions (contraintes, impératifs, besoins en renseignements et demandes) sont essentielles pour les missions complexes ou de longues durées.

1. MISSION		
ETAPES	**DEMARCHE DE MES REFLEXIONS**	**MES REFLEXIONS**
DE QUOI S'AGIT-IL ?	**Quelle est la mission de la Cie ?** Lien avec l'OI du CDU : Secundo. *(mission de la Cie / ennemi Cie)*	Mon action servira à : (dans le cadre de la mission de la compagnie → BUT). Nature et style de l'action.
POURQUOI ?	**Quelle est l'intention de mon chef ?** Lien avec l'OI du CDU : Tertio Alpha. (*l'esprit : cf. le « je veux » du capitaine*)	Qu'attend de moi mon CDS ? Je participe directement ou indirectement à l'accomplissement de la mission compagnie ?
QUOI ?	**Quelle est ma mission ?** Lien avec l'OI du CDU : Tertio Charlie. *(la lettre)*	Pour cela, je dois produire tel effet : (c'est un verbe, en général la composante principale).
	Quelles sont les actions à réaliser ? Eléments de réponses : Carnet CDS. (*les composantes de la mission*)	En menant les actions suivantes : (successivement ou simultanément).

2. SITUATION		
ETAPES	**DEMARCHE DE MES REFLEXIONS**	**MES REFLEXIONS**
CONTEXTE ?	**Dans quelle situation générale vais-je agir ?** Lien avec l'OI du CDU : Primo Delta. (*population, média, voisins, météo*)	Quels sont les risques et que cela va-t-il m'imposer ?
QUAND ?	**Mes horaires ?** *(départ, déclenchement, repli, …)* **Mes délais ?** *(préavis, préparation, déplacement, mission…)* Lien avec l'OI du CDU : Primo Alpha, Tertio Charlie, Tertio Delta.	Je dois réaliser tel action, à telle heure, pendant tant de temps.
OÙ ? **PAR OU ?**	**Quelles sont les meilleures possibilités du terrain pour remplir ma mission ?** Eléments de réponses : Cartes CDU et CDS, terrain. (vues sous l'angle de l'observation, du mouvement, de la protection et du tir pour déterminer les zones favorables et/ou défavorables et le(s) point(s) clé(s))	*J'en déduis :* - l'importance de tel point, de tel secteur ou de telle zone préférentielle ; - le moment critique de mon action.

3. ETUDE ENI-AMI		
ETAPES	**DEMARCHE DE MES REFLEXIONS**	**MES REFLEXIONS**
AVEC QUOI ?	**Quels moyens employer ?** Lien avec l'OI du CDU : Primo charlie, Tertio Bravo. *(moyens disponibles, moyens nécessaires)*	Demandes éventuelles de renfort, d'appui.
	Comment les voisins peuvent-ils m'aider ? Lien avec l'OI du CDU : Primo Bravo, Tertio Charlie.	Qui et comment ? Que cela m'impose t-il ?
CONTRE QUOI ?	**Quelle est mon ennemi ?** Lien avec l'OI du CDU : Primo Alpha. *(nature, volume, attitude, lieu)*	Que cela m'impose t-il ?
	Que peut faire l'ennemi face à mon action ? Lien avec l'OI du CDU : Primo Alpha. *(envisager plusieurs possibilités en tenant compte de ses objectifs, du terrain et des délais)*	1ère hypothèse (H1), 2ème hypothèse (H2).
RAPPORT DE FORCES ?	**Quel est le moment critique ?** *(confrontation des capacités amies (avec quoi) des capacités ennemies (contre quoi))*	A quel moment, avec quels moyens et à quel endroit l'ennemi pourrait tenter une action en force.

MES CONCLUSIONS	
MES CONTRAINTES *(ces données concernent tous les domaines, elles entravent ma liberté d'action)*	**MES IMPERATIFS** *(mesures à prendre, indispensables pour la réussite de la manœuvre)*
MES BESOINS en RENSEIGNEMENTS *(ces données concernent l'ennemi, mais aussi les amis, le terrain, le milieu, …)*	*Eventuellement :* **MES DEMANDES** *(elles découlent de l'étude du problème et concernent tous les domaines)* *Ce peut être des demandes de :* *- précisions (mission, limites, CAT ...),* *- modifications,* *- autorisations,* *- renforcements.*

MA DECISION
Je veux : *(Intention)* **produire tel effet (2)/(3) contre tel ennemi (5) sur tel terrain (4) à tel moment (3).** **A cet effet** : (*dans l'ordre chronologique*) **- Tps préliminaire (éventuellement) :** **- 1° temps :** **- 2° temps :**

- 3° temps : **En mesure de :**
Comment ? *(Articulations et missions des éléments subordonnés).*

QUOI ?	OU ? PAR OU ?	CONTRE QUOI ?	AVEC QUOI ?	QUAND ?	**COMMENT ?**
Tâche N°1					**Articulations et missions des éléments subordonnés**
Tâche N°2					
Tâche N°3					
Etc.					

MES ORDRES
Donnés face au terrain (cf. cadres d'ordres ➔ ZMSPCP / MOICP).

EVENTUELLEMENT SCHEMA OU « CAISSE A SABLE »

1.4. EXEMPLE MRT CDS

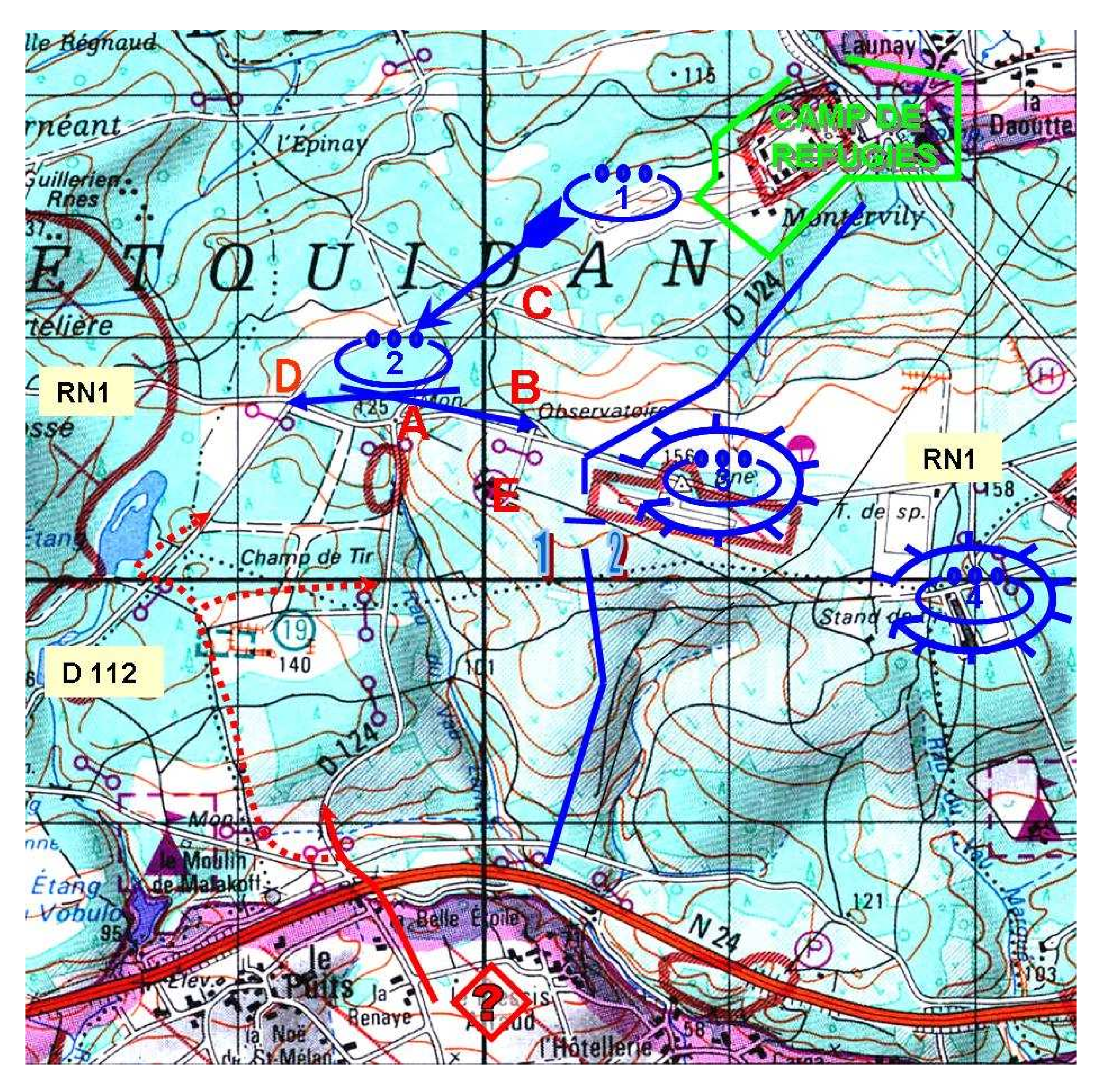
Cette MRT est conduite par le chef de section de la S1 face au terrain.

Dans la colonne « démarche de l'étude », les observations en rouge sont **directement** tirées de l'ordre initial du capitaine (qui n'est pas reproduit).

Les informations en bleu sont les composantes réglementaires des missions MICAT

Les conclusions en vert sont le résultat de la réflexion du chef de section.

La carte reproduit le dispositif de la 1° compagnie PROTERRE (à l'OUEST), dans le cadre du GPT PROTERRE (2 CIES) et sert de support à l'exemple.



1. MISSION		
ETAPES	DEMARCHE DE MES REFLEXIONS	MES REFLEXIONS
DE QUOI S'AGIT-IL ?	**Quelle est la mission de la Cie ?** En vue de protéger un camp de réfugiés INTERDIRE les accès SUD de MONTERVILLY (carrefour de route « C ») à/c de 11H00 face à un ennemi valeur quinzaine d'hommes, embarqués en VL 4x4, cherchant à mener des coups de main pour faire fuir la population).	
POURQUOI ?	**Quelle est l'intention de mon chef ?** Devancer l'ennemi sur la RN1 pour 10H00.	Mon rôle (dans le cadre de l'action de la compagnie) est :

	T1 : Reco axe MONTERVILLY-PC 125 pour 09H30. T2 : Reconnaissance RN1 entre D et B ; installation en défensive en 2 échelons face SUD pour 12H00. T3 : interdiction de RN1 jusqu'à 23H00. EMD, sur ordre, poursuivre interdiction jusqu'au lendemain 08H00.	En 1° échelon de la compagnie, m'opposer à toute action de l'ennemi venant du sud en contrôlant les pénétrantes principales. Je contribue directement à l'effet majeur de la Cie.
QUOI ?	**Quelle est ma mission ?** INTERDIRE la RD 124 à hauteur de la RN1 à/c 10H00.	Pour atteindre ce but je dois : (ébauche effet majeur) M'assurer la possession des hauteurs boisées NORD PC 125 pour 10H00.
	Quelles sont les actions à réaliser ? **Préparer :** - Tomber en garde. - Reconnaître. - Donner les ordres. - Organiser la position. **Exécuter :** - Se couvrir - Observer - Se renseigner. - Renseigner. **Manœuvrer :** - Mettre en œuvre ses armes. - Faire intervenir l'élément réservé. - Sur ordre, rompre le contact. **Réorganiser.** **Rendre compte.**	En menant les actions suivantes : - Face SUD ; au moins un groupe sur PC 125. - Reco. par CDS ; dispositif sommaire avec SOA. Quels axes ennemi ? → où m'installer ? - ZMSPCP pour 3 groupes. - Valorisation : postes de trinômes (délais ?); éventuellement mine ACAH ? Abattis ou obstacle ? - à l'OUEST : oui, car un axe majeur… à l'EST, je suis couvert par la 2° CIE…Mais, risque d'infiltration par village (E)… - surveiller/renseigner face au sud et face à l'ouest. - Sur situation 2° CIE et position S2. - Priorité armes AC sur les axes. - Je n'ai pas de réserve en interne, MAIS je suis soutenu par la S2→ je dois arrêter avec le CDS S2 les modalités d'intervention à mon profit (liaison et coordination). - Modalités de repli ? Prévoir appui par S2 (coordination).

2. SITUATION		
ETAPES	**DEMARCHE DE MES REFLEXIONS**	**MES REFLEXIONS**
CONTEXTE ?	**Dans quelle situation générale vais-je agir ?** Population favorable. Crainte vis à vis des milices. Opération très médiatisée.	Risque de mouvements de population (réfugiés sur RD 124 ?). Donner des éléments de langage aux chefs de groupe et centraliser la communication.
QUAND ?	**Mes horaires ? Mes délais ?** Il est 05H00 / Départ 08H00. INTDR pour 10H00. Durée de la mission au moins 16 heures (EMD 24H00)	3 heures pour préparer la mission. Reco (T1) en sûreté (1 heure pour 5 Km). Prévoir log. et dispositif pour durer
OÙ ? **PAR OU ?**	**Quels sont les meilleurs emplacements terrain pour remplir ma mission ?**	Emplacements au NORD de RN1, car au SUD, pas assez de vues / protection. A partir de la zone D bonnes possibilités d'observation et de tir vers l'ouest et sud (sur N1/D112/carrefour D) A partir de la zone A possibilités limitées d'observation mais bonnes possibilités d'interdiction (pont…) + intervention aisée de la section en soutien. A partir de la zone E, possibilités limitées de tir mais observation efficace au SUD du hameau (pistes SUD-EST) + bonne protection.

3. ETUDE ENI-AMI		
ETAPES	**DEMARCHE DE MES REFLEXIONS**	**MES REFLEXIONS**
AVEC QUOI ?	**Quels moyens employer ?** La 2°Cie à l' EST de notre dispositif CIE renforcée d'un groupe du génie de 10H00 à 16H00	Le groupe GEN est conservé aux ordres → le demander à mon CDU ; privilégier l'affectation des ABL (AT4CS) pour le groupe sur A (effort ENI).
	Comment les voisins peuvent-ils m'aider ?	La 2° CIE assure ma COUV à l'EST → assurer la liaison avec elle. La 2°section est en soutien et je n'ai pas d'élément réservé → coordination à assurer
CONTRE QUOI ?	**Quel est mon ennemi ?** 2 à 3 équipes armées, éventuellement sur	

	véhicules, localisés sud de la RN 24	
	Que peut faire l'ennemi face à mon action ?	- Soit faire effort en véhicule(s) par la D124 après avoir buté sur la 2° CIE à l'EST. - Soit s'infiltrer entre D112 et le talweg du Vau Lorient (layon du champ de tir et piste de la cote 101).
RAPPORT DE FORCES ?	**Quel est le moment critique ?** *(confrontation des capacités amies (avec quoi) des capacités ennemies (contre quoi))*	si l'ennemi concentre ses efforts à l'EST de mon dispositif, entre les deux compagnies, à la tombée du jour.

MES CONCLUSIONS	
MES CONTRAINTES *(ces données concernent tous les domaines, elles entravent ma liberté d'action)* ZA large (3 groupes nécessairement engagés). Délais de préparation brefs. Incertitude sur la durée de la mission. Nuit noire à compter de 20H00.	**MES IMPERATIFS** *(mesures à prendre, indispensables pour la réussite de la manœuvre)* Coordonner mon action avec S2 et 2° compagnie. Donner au plus tôt un ordre préparatoire. M'installer d'emblée pour durer (ZV). Prévoir dispositif de nuit + moyens optroniques si disponibles à la CIE.
MES BESOINS en RENSEIGNEMENTS *(ces données concernent l'ennemi, mais aussi les amis, le terrain, le milieu, …)* Praticabilité des layons forestiers entre D112 et D124. Dispositif de S2 et de la 2°Cie ? Présence de véhicules (bruit / lumières) EST du VAU LORIENT (H1 / H2 ?). Mouvements de population en provenance de LE PUITS.	**MES DEMANDES** *(elles découlent de l'étude du problème et concernent tous les domaines)* Adaptation du groupe génie, de 10 à 14H00. Mise en dotation de moyens optroniques ; à défaut d'artifices éclairants. Renforcement par un groupe de S2, afin de disposer directement d'un élément réservé.

MA DECISION
Je veux : M'emparer des hauteurs boisées des carrefours A et D pour 10H00 **A cet effet** : (*dans l'ordre chronologique*) **T1 :** me déplacer en ambiance vitesse jusqu'à C, puis reconnaître en sûreté la D 124 jusqu'à A pour 09H15. **T2 :** reconnaître de façon décentralisée le carrefour D et le village E pour 10H00 et tomber en garde face SUD. M'installer en postes de combat face au SUD à/p A, D et E. pour 13H00. **T3 :** interdire FCHT RN1 jusqu'à 23H00. **EMD** poursuivre interdiction jusqu'au lendemain 08H00.
Comment ? *(Articulations et missions des éléments subordonnés).*

QUOI ?	OU ? PAR OU ?	CONTRE QUOI ?	AVEC QUOI ?	QUAND ?	**COMMENT ?**
Tâche N°1 RECO RD 124 jusqu'à carr A.	Entre LAUNAY et C, puis C et A, par RD124.	Miliciens ou activistes à pieds.	1 groupe en tête ; 2 groupes en soutien.	→ 09H30	**Articulations et missions des éléments subordonnés**
Tâche N°2 RECO D et E, puis installation en INTDR face SUD	A/p de A vers D et E.	Equipes de miliciens embarqués sur D124.	3 groupes + GEN.	→ 13H00	
Tâche N° 3 INTDR – détruire.	A/p AD et E, au NORD RN1	2 à 3 véhicules avec 3 à 4 miliciens (ALI + RPG)	3 groupes et soutien S2.	→ 23H00	

2 - LES CADRES D'ORDRE DU CHEF DE SECTION

2.1. L'ORDRE PREPARATOIRE :

Il a pour but de mettre en condition la section avant le début de la mission. La contexture d'ensemble avec son terme mnémotechnique **« PATRACDR »**, permet de ne rien oublier.

P : Personnel (mis sur pied).

A : Armement (emporté).

T : Tenue (sur l'homme, dans les sacs).

R : Radio (préparation et répartition).

A : Alimentation (pour la durée de la mission).

C : Camouflage (personnel, véhicule, oui ou non, adapté au terrain).

D : Divers (N° des VHL, perceptions (qui, quoi, quand, où), …).

R : Rassemblement (en vue du départ, lieu, horaires).

2.2. L'ORDRE INITIAL :

C'est dans l'ordre initial que figurent les réponses aux questions posées lors du raisonnement tactique.

Conçu pour mettre les chefs de groupe dans l'ambiance de la mission à remplir, il leur permet de connaître leur rôle au sein de l'ensemble et dans le déroulement de la manœuvre. Dans la mesure du possible, cet ordre est donné face au terrain de l'action.

Il comporte les paragraphes suivants :

- Primo : situation.
- Secundo : Mission de la section.
- Tertio : Exécution.
- Quarto : Administration / Logistique.
- Quinto : Commandement / Transmission.

PRIMO : SITUATION
PRIMO ALPHA : Situation Ennemi **Ennemi immédiat :** (NVA + lieu + réaction + délais) **Ennemi ultérieur :** (NVA + lieu + réaction + délais) **Face à notre action cet ENI pourrait** **H1 :** **H2 :** **Menaces complémentaires :** (menace aérienne, NRBC, technologique, activisme et utilisation des mouvements de population…).

PRIMO BRAVO : Situation Ami ***(Mission de la Cie – mission et position de la section voisine).***
PRIMO CHARLIE : Renforcement / Prélèvement de la S°
PRIMO DELTA : Contexte (Attitude de la population, contexte médiatique, ethnique, …).

SECUNDO : MISSION DE LA SECTION
Afin de : (Intention du capitaine ou rôle de la section dans la mission de la compagnie)].
Mission de la section : (in extenso).

TERTIO : EXECUTION
TERTIO ALPHA : Intention du CDS **Je veux :** (produire tel effet, contre tel ennemi, sur tel terrain, à tel moment). **A cet effet :** (dans l'ordre chronologique) **- 1er temps :** **- 2ème temps :** **- 3ème temps :** (éventuellement) **En mesure de :**
TERTIO BRAVO : Articulation de la section (fractionnement de la section en différents éléments subordonnés : organique, non organique …).
TERTIO CHARLIE : Répartition des missions aux éléments (Une mission donnée à chacun des éléments subordonnés dans un cadre espace/temps défini) **SOA :** **Golf 1 :** **Golf 2 :** **Golf 3 :** **Renfort :**
TERTIO DELTA : Instructions de coordination. **Horaires / Limites :** **Consignes LATTA, NBC, génie, signaux de reconnaissance :** **Mesures de sécurité :** **Règles de comportement / Consignes d'ouverture du feu :**

QUARTO : ADMINISTRATION / LOGISTIQUE
Ravitaillement : (alimentation, eau, munitions, carburant, ...). **Maintien en condition :** (dépannage, évacuation,...). **Santé :** (premiers soins, EVASAN, ...). **Position du TC1 :**

QUINTO : COMMANDEMENT / LIAISON
Place du chef de section. **Place du sous-officier adjoint.** **Consignes transmissions.**

Liaisons.

2.3. L’ORDRE EN COURS D’ACTION :

L’ordre en cours d’action reprend le même canevas que l’ordre initial du chef de section, mais seuls les éléments nouveaux ou les consignes qui ont changé sont repris.

L’exhaustivité de cet ordre dépendra du temps dont dispose le chef de section pour l’élaborer.

(PRIMO) NOUVELLE SITUATION
(SECUNDO) NOUVELLE MISSION
(TERTIO) EXECUTION

3.5. RECAPITULATIF DES COMMANDEMENTS PAR ACTE ELEMENTAIRE.

SE DEPLACER DANS UNE DIRECTION DONNEE:

Ordre de déplacement à pied : « DPIF ».

D : Direction : générale de marche caractérisée par un point de repère éloigné ou désignée par une direction (N, S, E, W).

P : Point à atteindre : point précis et visible de tous, ou caractéristique et non visible mais qui ne laisse aucune ambiguïté. Il représente la limite de bond fixée par le chef de section.

I : Itinéraire : désigné précisément sur le terrain.

F : Formation : - en triangle, (pointe) ou (base) en avant... tel groupe de base... ;
- position des groupes ;
- intervalle (tant de mètres) ou distance (tant de mètres), ou intervalle et distance (tant de mètres) ;
- place du CDS (je suis avec tel groupe) ;
- place du SOA (le sous-officier adjoint avec).

F : Formation : - en ligne ou par groupes accolés ;
- position des groupes, de la gauche vers la droite ou inversement ;
- intervalle (tant de mètres) ;
- place du CDS (je suis avec tel groupe) ;
- place du SOA (le sous-officier adjoint avec).

F : Formation : - par groupes successifs ;
- ordre des groupes ;
- distance (tant de mètres) ;
- place du CDS (je suis avec tel groupe) ;
- place du SOA (le sous-officier adjoint avec).

Ordre de déplacement en véhicule : « DPIF ».

D : Direction : générale de marche caractérisée par un point de repère éloigné ou désignée par une direction (N, S, E, W).

P : Point à atteindre : point précis et visible de tous, ou caractéristique et non visible mais qui ne laisse aucune ambiguïté. Il représente la limite de bond fixée par le chef de section.

I : Itinéraire : désigné précisément sur le terrain.

F : Formation : - ordre normal ;
- distance (tant de mètres).

F : Formation : - par patrouille ;
- distances (tant de mètres).

F : Formation : - éclairer ;
- distances (tant de mètres).

Ordre de déplacement dynamique : « MOICP ».

M **: Mission.**

O : **Objectif.**

I : **Itinéraire.**

C : **Conduite à tenir.**

P : **Place du chef de section.**

S'ARRETER, TOMBER EN GARDE :

Ordre d'arrêt : « HALTE ».

Ordre d'arrêt : « **FH** ».

F : **Face à tel direction.**

H : **Halte.**

Ordre d'arrêt : « **FAFH** ».

F – Face à telle direction.

A – A tel endroit.

F – Formation.

H – **Halte.**

Ordre de mise en garde : « ZMC ».

Z : Zone d'installation (du groupe entre tel et tel point).

M : Mission.

C : Conduite à tenir.

Ordre de stationnement collectif de longue durée : « ZMSPCP ».

Z : Zone d’installation (du groupe, entre tel et tel point).

M : Mission.

S : Secteur de surveillance et de tir.

P : Point particulier.

C : Conduite à tenir.

P : Place du chef de section.

3 - LES COMPTES RENDUS

3.1. LE COMPTE RENDU EN COURS D'ACTION

Régulièrement, le chef de section rend compte de son action et/ou de l'évolution de la situation afin de renseigner son chef.

Il respecte le cadre suivant :

I – **Ami**	**« Je suis »** (position et situation de la section).
II. – **Ennemi**	**« Je vois »** (nature volume attitude, emplacement de l'ENI /AMI, terrain).
III – **Intention / Action**	**« Je fais »** (ou j'ai fait, ou je vais faire, ou je peux faire).
IV – **Demandes**	**« Je demande »** (appui, EVASAN, etc.).

3.2. LE COMPTE RENDU EN FIN DE MISSION

A l'issue de toute mission, le chef de section rend compte à son chef.

Normalement verbal, ce compte rendu détaillé n'a pas de contexture imposée.

Chapitre 4 - LES MISSIONS DE LA SECTION

Elles sont au nombre de quatre.

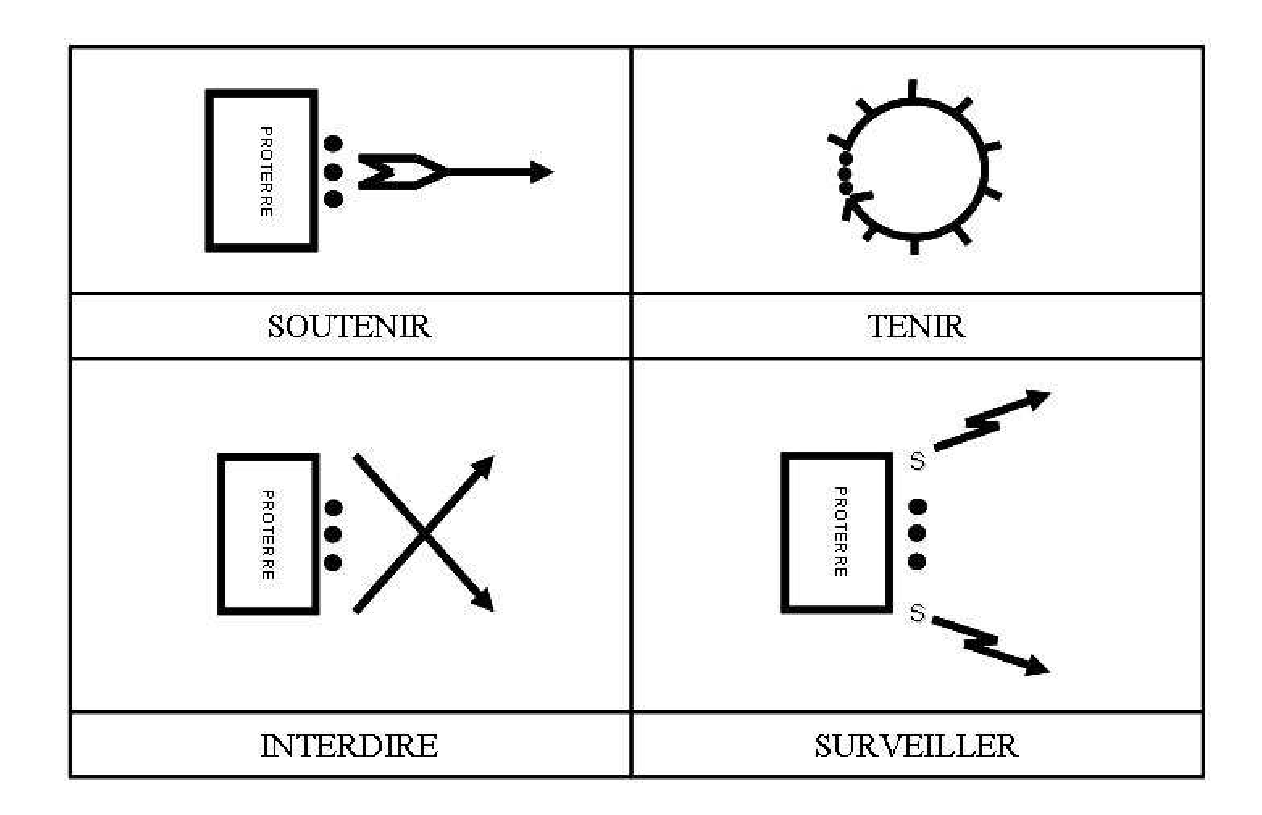
S : Surveiller.

T : Tenir.

I : Interdire.

S : Soutenir.

Terme mnémotechnique possible : « STIS ».



1 - SURVEILLER

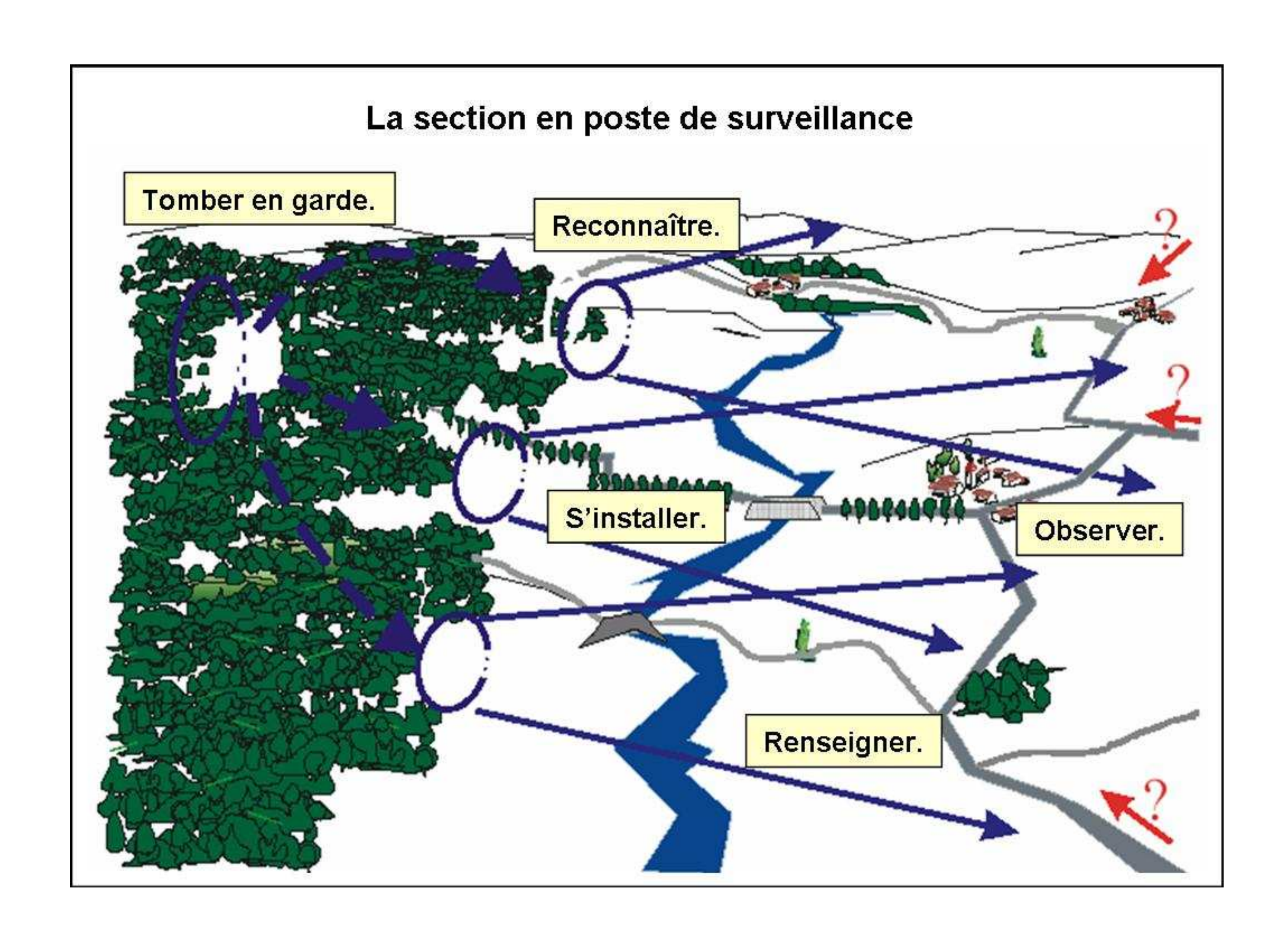
1.1. DEFINITION

Mission ou mesure de sûreté ayant pour objet de déceler toute activité de l'ennemi en un point, sur une direction ou dans une zone (surveiller un intervalle) dans le but d'alerter et de renseigner.

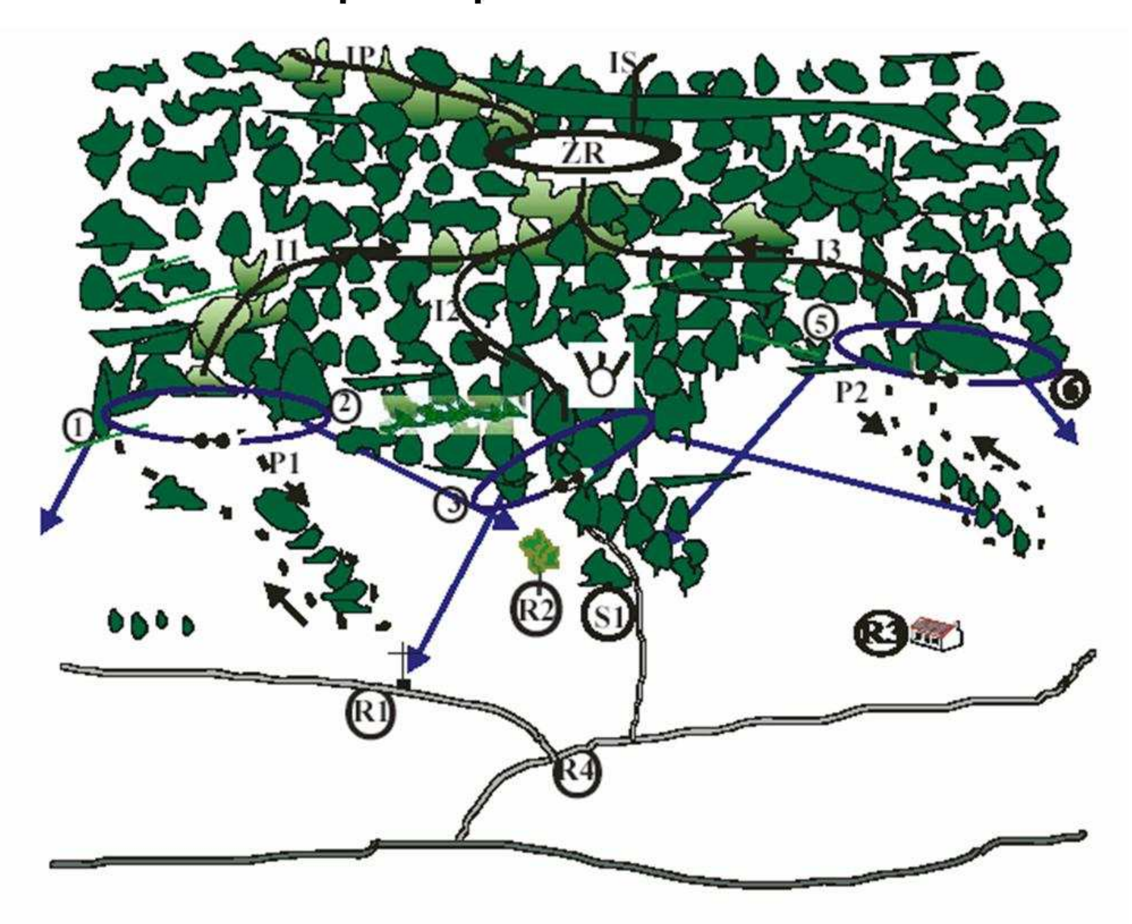
1.2. COMPOSANTES ET POINTS CLES

COMPOSANTES	CHEF DE SECTION - POINTS CLES
Préparer :	
- Etudier la mission	- Ordres reçus. - Terrain.
- Donner les ordres.	- Ordre initial. - Ordre de déplacement.
Exécuter :	
- Se déplacer. - Tomber en garde. - Jeter un dispositif provisoire.	**- Discrétion** lors de l'approche, la mise en place et l'observation.
- Reconnaître, donner les ordres, s'installer.	- Déterminer les ***points clefs*** (1) du terrain. - Etablir une ***ligne de sécurité*** (2). - Effectuer un ***baptême du terrain***. - Ajuster le dispositif, en fonction des conditions de visibilité (nuit, brouillard..).
- Observer.	- Tenir à jour le "journal" des observations.
- Alerter. - Renseigner.	- Etablir de ***bonnes liaisons.*** - Transmettre le renseignement sans délai (3).
Manœuvrer :	
- Se couvrir.	
- Se replier.	- Articuler le décrochage de la section (appuis réciproques). - Reconnaissance des ***itinéraires de repli***.
Réorganiser.	
Rendre compte.	- Compte rendu synthétique.

(1) Zones d'intérêt particulier (en raison de la situation générale ou de la difficulté qu'elles entraînent pour l'observation).
(2) Ligne nécessitant un décrochage, temporaire ou définitif, en cas de franchissement par l'ennemi.
(3) Renseignement d'ordre tactique et d'ambiance (population, activité,..).


La section en poste de surveillance
Tomber en garde.
Reconnaître.
S'installer.
Observer.
Renseigner.
?
?
?

Exemple de plan d'observation.



LIMITES				
CODE	LIMITE	GROUPE	AZM	NATURE
1	O	G1	3550	piquet vert
2	E	G1	2050	piquet vert et jaune
3	O	G2	3500	piquet rouge
4	E	G2	1850	piquet rouge et jaune
5	O	G3	3600	piquet noir
6	E	G3	3100	piquet noir et jaune

REPERES				
CODE	NATURE	GROUPE	DIST.	COORDONNEES
R1	calvaire	G1	400	510035
R2	arbre	G2	200	515035
R3	maison	G3	350	518035
R4	carrefour	G1 G2	500	513034

ITINERAIRES				
CODE	NATURE	GROUPE	BALISAGE	NATURE
I1	sentier	G1	AD	repli groupe
I2	sentier	G2	AD	repli groupe
I3	sentier	G3	AD	repli groupe
IP	chemin	section	papier blanc	repli principal section
IS	chemin	section	papier bleu	repli secondaire section
ZR	clairière	section		regroupement section

DIVERS			
CODE	NATURE	GROUPE	COMPOSITION
P1	patrouille	G1	équipe
P2	arbre	G3	équipe
S1	sonnette	G2	binôme

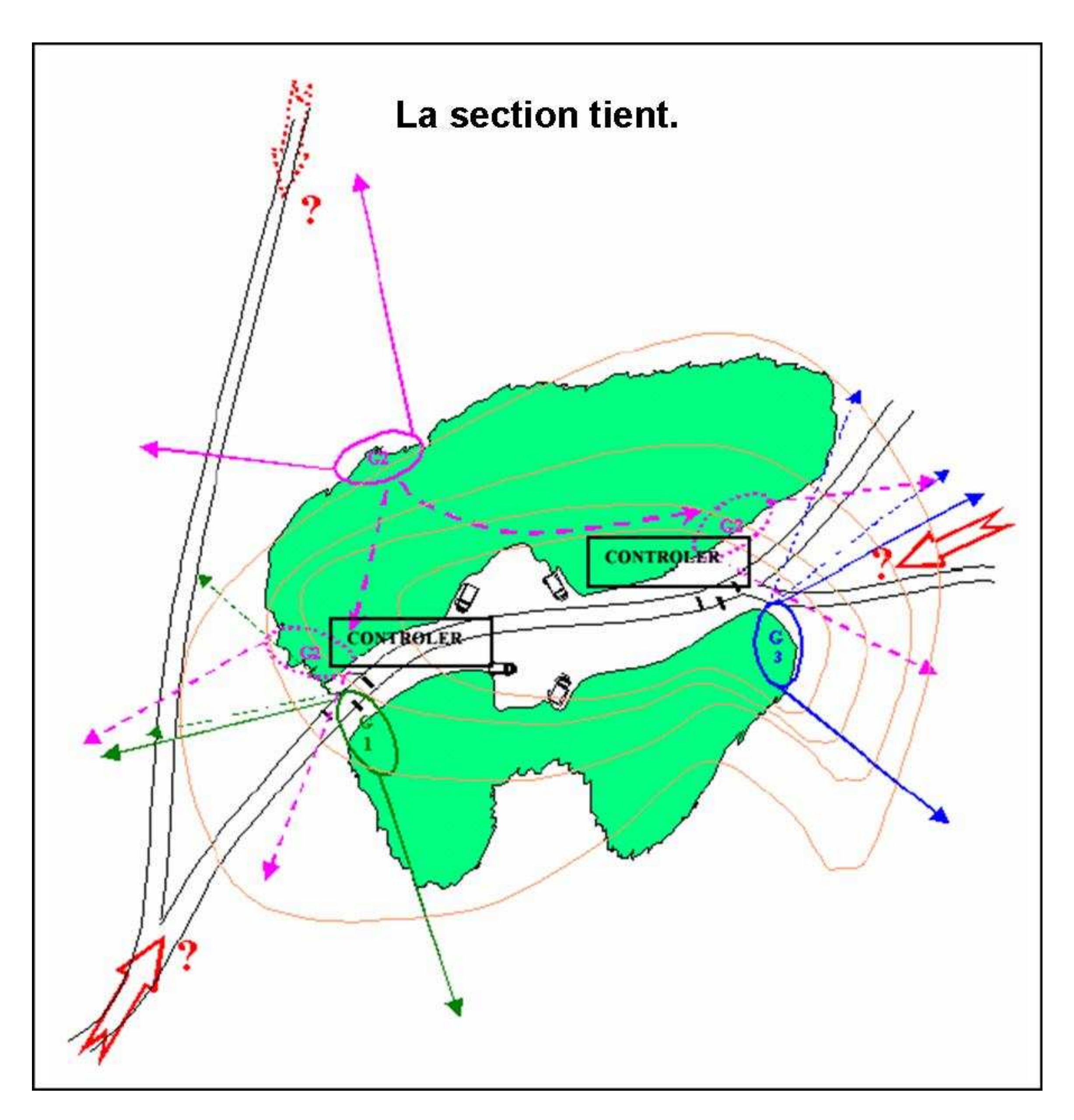
2 - TENIR

2.1. DEFINITION

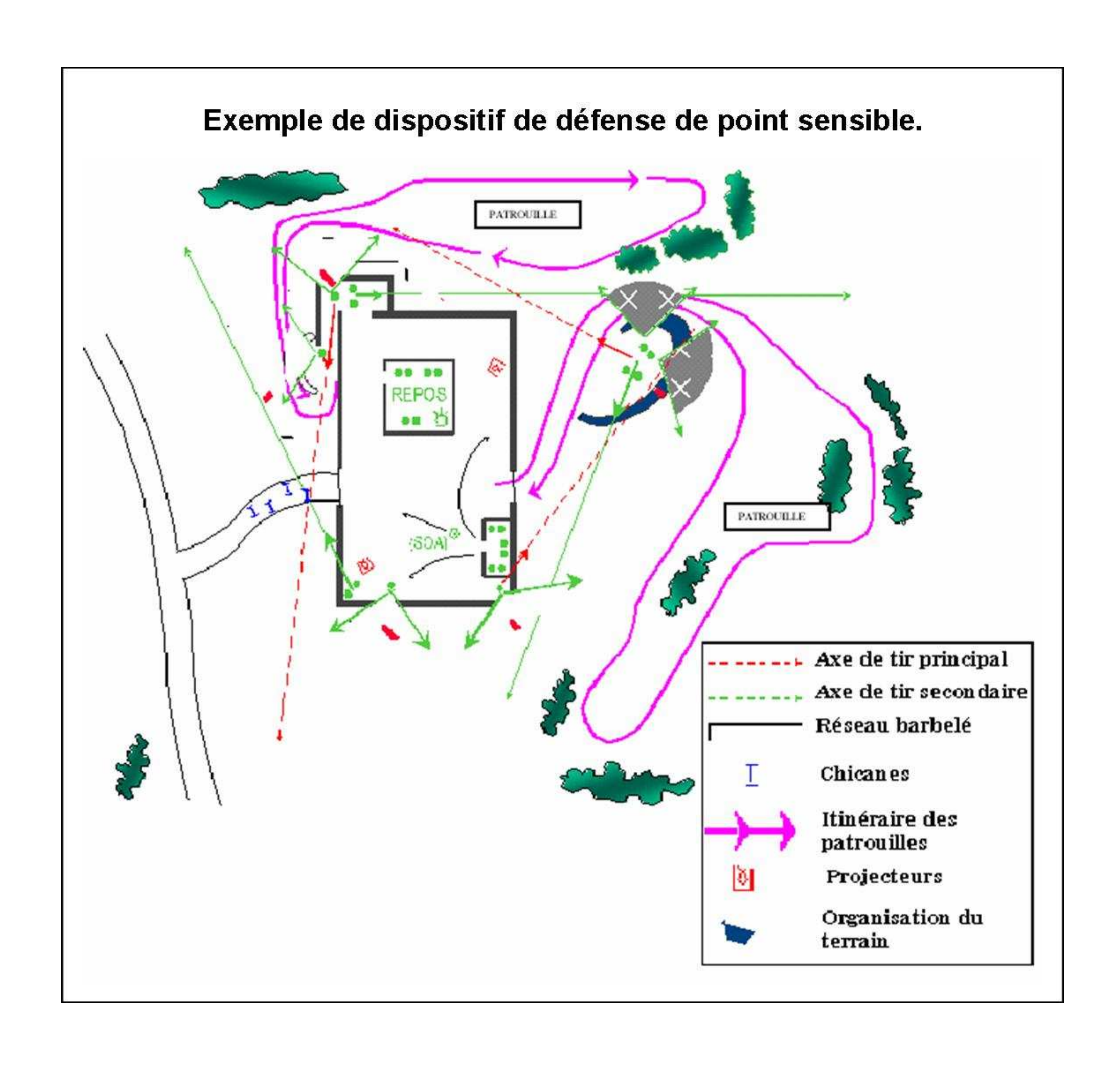
Occuper et défendre un point ou un espace de terrain.

2.2. COMPOSANTES ET POINTS CLES

COMPOSANTES	CHEF DE SECTION - POINTS CLES
Préparer :	
- Tomber en garde.	
- Reconnaître.	- ***Reconnaissance approfondie*** de la zone et de ses accès, détermination de l'emplacement du ou des points de contrôle.
- Donner les ordres.	- Ordre d'installation, conduite à tenir, consignes d'ouverture du feu.
Exécuter :	
- Organiser la position (mettre en place les postes de combat et/ou les points de contrôle).	- Rechercher ***l'appui mutuel*** entre les groupes, conserver un ***élément réservé*** (1). - Améliorer le dispositif en permanence (protection, camouflage, patrouilles) (2), l'adapter aux conditions de visibilité. - ***Contrôler l'installation*** des groupes.
- Observer.	- Etablir un ***croquis d'installation*** (dispositif, plan de feu). - Maintenir l'observation durant toutes les phases d'installation (3).
- Se renseigner ; renseigner.	
Manœuvrer :	
- Mettre en oeuvre ses armes.	- De façon maîtrisée afin de ne pas dévoiler le dispositif.
- Faire intervenir l'élément réservé de la section.	- Nécessité de faire ***reconnaître les itinéraires d'intervention*** (4).
- Sur ordre, rompre le contact, se replier.	- Par appui réciproque entre les groupes.
Réorganiser.	
Rendre compte.	



(1) Peut être constitué d'un groupe organique (solution à privilégier) ou à partir d'éléments prélevés sur plusieurs groupes.
(2) L'organisation du terrain peut faire l'objet de demandes de renforcements en moyens du génie.
(3) Permanence à organiser soit au niveau de la section, soit au niveau de chacun des groupes.
(4) Reconnaissances à faire par les chefs de groupe.


Exemple de dispositif de défense de point sensible.
PATROUILLE
REPOS
SOA
PATROUILLE
Axe de tir principal
Axe de tir secondaire
Réseau barbelé
Chicanes
Itinéraire des patrouilles
Projecteurs
Organisation du terrain

3 - INTERDIRE

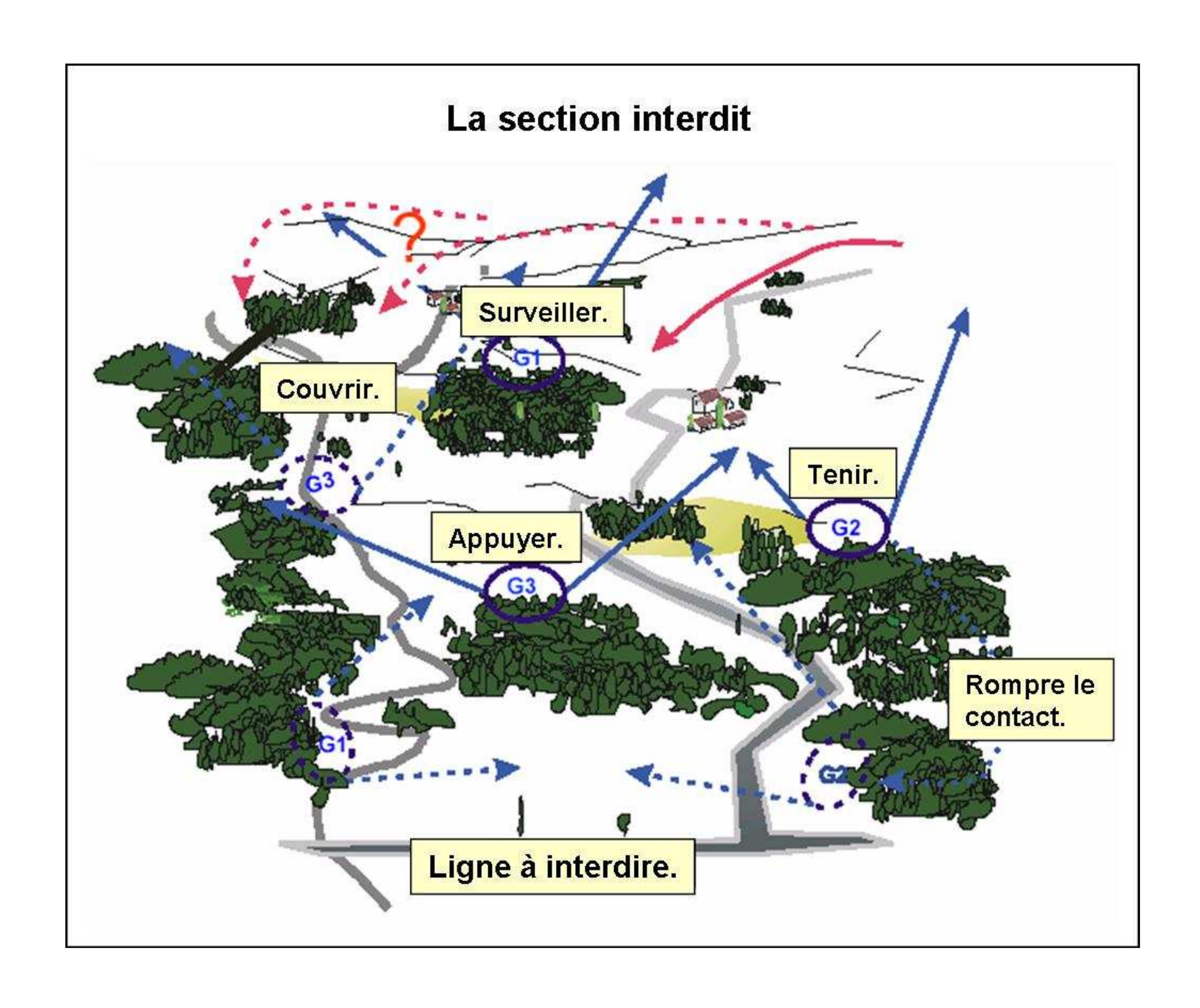
3.1. DEFINITION

Empêcher l'ennemi d'avoir accès à telle portion de terrain ou de franchir telle ligne ou d'utiliser tel personnel ou telle installation.

3.2. COMPOSANTES ET POINTS CLES

COMPOSANTES	CHEF DE SECTION - POINTS CLES
Préparer :	
- Tomber en garde.	Mise en place discrète d'un ***dispositif provisoire*** en fixant à chaque groupe: - un emplacement de combat, - un secteur de surveillance, - un secteur de tir.
- Reconnaître.	**- *Reconnaissance approfondie*** de la zone et de ses accès.
- Donner les ordres.	- Ordre d'installation, conduite à tenir, consignes d'ouverture du feu (1).
- Organiser la position.	- Ajustement du ***dispositif dans la profondeur*** (2). - Rechercher ***l'appui mutuel*** entre les groupes, conserver un ***élément réservé*** (3). - Etablir un ***croquis d'installation*** (dispositif, plan de feu). **- *Contrôler l'installation*** des groupes.
Exécuter :	
- Se couvrir.	- Mise en place éventuelle de sonnettes et d'obstacles (mines, abattis..).
- Observer.	
- Se renseigner ; renseigner.	- Maintien des liaisons avec l'échelon supérieur.
Manœuvrer :	
- Mettre en .oeuvre ses armes.	**- *Répartition des objectifs*** si nécessaire.
- Faire intervenir l'élément réservé de la section.	**- *Rejeter l'ennemi.***
- Sur ordre, rompre le contact.	- Par appui réciproque entre les groupes, par des itinéraires reconnus à l'avance.
Réorganiser.	- se regrouper sur une ***position d'attente***.
Rendre compte.	

(1) En fonction de la situation, établir des priorités d'emploi des armes (antiblindés, antipersonnels).
(2) Contrairement à la mission TENIR, le dispositif peut être placé en avant de la ligne ou du point à interdire cela afin de favoriser la manoeuvre de la section et/ou de gagner des délais.
(3) Constitué d'un groupe organique.


La section interdit
Surveiller.
G1
Couvrir.
G3
Tenir.
G2
Appuyer.
G3
Rompre le contact.
G1
G2
Ligne à interdire.

4 - SOUTENIR

4.1. DEFINITION

Mission qui consiste pour une unité à être en mesure d'intervenir au profit d'une autre soit par le feu, soit par la manœuvre, soit par la fourniture de moyens ou de services.

4.2. PRINCIPES

Il s'agit, pour la section qui a reçu mission de soutenir une autre section de la compagnie ou un autre élément, d'être prête en permanence à intervenir sans délai à son profit par le mouvement, le feu ou le cas échéant en les renforçant.

La section en soutien progresse généralement à bord des engins en deuxième échelon. Elle doit avoir en permanence le souci de lier son mouvement à celui de l'élément soutenu, de manière à être en mesure de l'appuyer par le feu ou de manœuvrer à son profit.

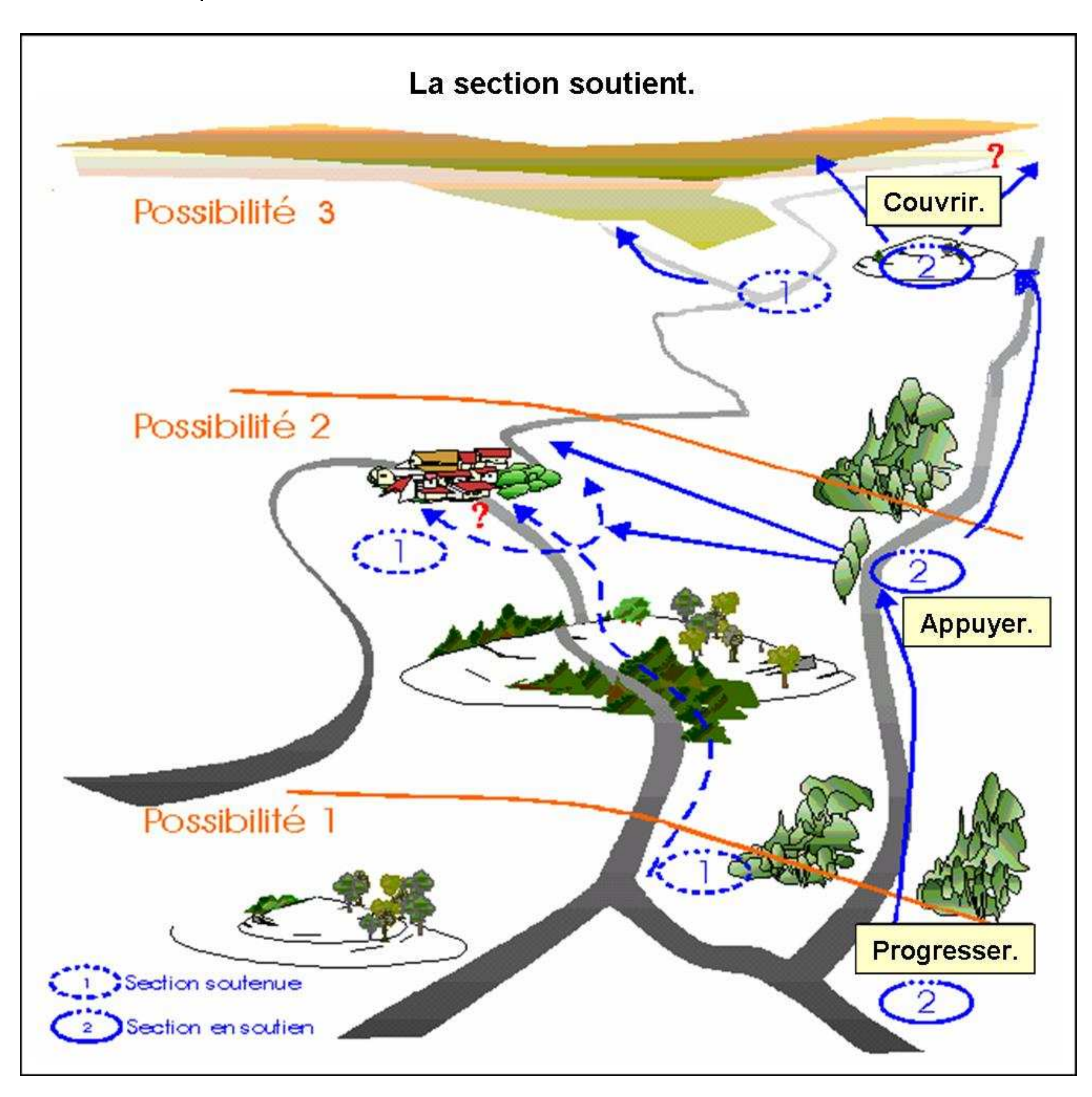
Les manœuvres sont conduites aussi longtemps que possible en véhicules.

4.3. COMPOSANTES ET POINTS CLES

COMPOSANTES	CHEF DE SECTION - POINTS CLES
Préparer :	
- Prendre la liaison.	- Etude des ***modalités*** de soutien avec l'élément soutenu (1). ***- Choix du lieu*** ou de l'axe de déplacement le plus favorable à la mission de soutien.
- Donner les ordres.	
Exécuter :	
- Se renseigner ; renseigner.	- Etre informé en ***permanence*** de la situation à l'avant. - Disposer d'un dispositif de transmission infaillible avec l'élément soutenu (2).
- Progresser.	- Rester à une distance permettant à la fois de *conserver sa liberté d'action* si l'élément soutenu est pris sous le feu et d'intervenir rapidement.
Manœuvrer :	
- Faire intervenir l'élément réservé.	- L'élément qui intervient est accueilli, et reçoit *avant de s'engager les dernières*

	informations sur la situation (en particulier de nuit, ou lorsque la situation évolue très vite).
- Sur ordre rompre le contact.	- Avec le souci constant des appuis internes ou externes.
Réorganiser.	
Rendre compte.	

(1) Délais d'intervention, signaux de reconnaissance, point de rendez-vous, conditions d'ouverture du feu.
(2) La liaison doit être sûre, donc si possible à vue. Le cas échéant, un agent de liaison peut être détaché auprès de l'élément soutenu.



Chapitre 5 – PROCEDES D’EXECUTION DE LA SECTION



1 - REALISER UN POINT DE CONTROLE

1.1. DEFINITION

Occuper et défendre un point de contrôle. Il s’agit de contrôler l’application par les usagers des consignes données par des autorités nationales et internationales.

1.2. GENERALITES

L’armée de terre adapte ses capacités dans des missions internationales (projection extérieure) ou dans le cadre des missions de sécurité générale (projection intérieure), par l’évolution du cadre géostratégique et par la diversité des conflits naissants devenus de plus en plus complexes.

Une des missions qui est remplie par nos forces, est : « réaliser un point de contrôle ».

C’est dans ce cadre d’action que nous pouvons trouver le contrôle et la fouille d’un véhicule (voir section 5, chapitre 7). Cette application peut être purement militaire ou en appui des différentes forces de police.

En vue de contrôler une région ou une zone, il est souvent nécessaire de mettre en place des points de contrôle afin de renseigner le commandement, contrôler les passages, confisquer du matériel (armement, munitions ; appareils de transmission…) et parfois arrêter des personnes recherchées.

Ces points de contrôle sont appelés « CROSSING POINT » (point de contrôle permanent entre deux zones situées sur la ligne de contact), ou « CHECK POINT » (point de contrôle temporaire installé sur un axe).

Lorsque l’axe est important (trafic intense), ou s’il s’agit de contrôler un carrefour, le point de contrôle sera armé par une section.

Il se situera dans un dispositif section qui prendra en compte la notion de durée de la mission.

La zone vie est toujours éloignée de la zone de fouille.

1.3. CHOIX DE L’EMPLACEMENT

Un point de contrôle peut être installé pour filtrer les accès à toute installation militaire. Le choix de l’emplacement est primordial. Ce doit être un point de passage obligé qui interdit les possibilités de contournement et d’esquive.

Le choix de l’emplacement nécessite donc une reconnaissance préalable.

L’emplacement doit être aléatoire mais exige une bonne visibilité de part et d’autre d’environ 1000 mètres.

Pour ne pas être contourné, il doit être vu au dernier moment, d’où nécessité de l’implanter dans une courbe, entre deux lignes droites.

Il est préférable qu’il soit situé hors agglomération pour des raisons de sécurité et pour ne pas gêner le trafic de proximité.

1.4. LES CONTROLES

Les contrôles ne se font que par sondage afin de ne pas perturber la circulation.

Même dans le cadre d’une circulation alternée, si une vérification initiale est menée, il faut veiller à ce qu’il n’y ait qu’un seul véhicule simultanément dans la zone de fouille.

Par ailleurs, il faut adapter le rythme de la fouille en fonction du trafic. Créer un embouteillage peut être très dangereux.

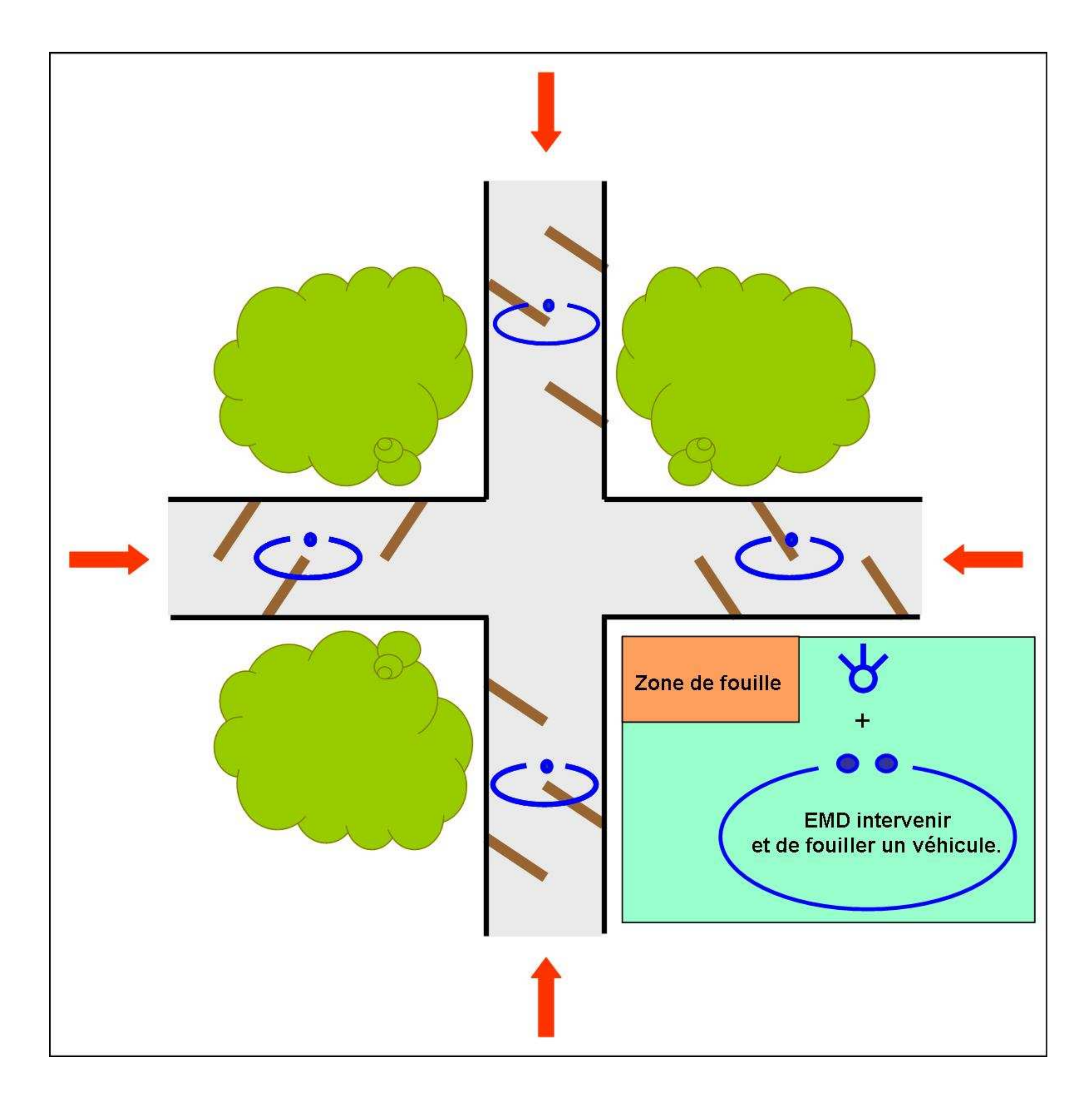
De fait, le contrôle systématique des véhicules ne s’effectue que sur ordre.

La zone de fouille est placée de telle manière qu’elle permette une fouille minutieuse des véhicules. Si possible, on détermine une zone spécifique à la fouille des personnels. La fouille minutieuse ne s’effectue que dans des cas particuliers. Elle nécessite des locaux différenciés hommes et femmes, et des personnels qualifiés adéquats.

Lorsqu’un individu fait preuve d’un comportement suspect, ou si les règles d’engagement l’impliquent, le groupe sera amené à fouiller le véhicule qui se présente sur le point de contrôle ainsi que ses occupants.

1.5. REALISER UN POINT DE CONTROLE SUR UN CARREFOUR

Ici dans le cas d’une mission courte durée.



Deux groupes sont chargés de la régulation du point de contrôle sur les axes définis.

Le troisième est en alerte, en mesure d’appuyer le reste de la section ou de conduire la fouille d’un véhicule sur l’aire réservée (à l’écart du carrefour, pour ne pas bloquer la circulation).

1.6. REALISER UN POINT DE CONTROLE SUR UN AXE

Ici dans le cas d’une mission longue durée.

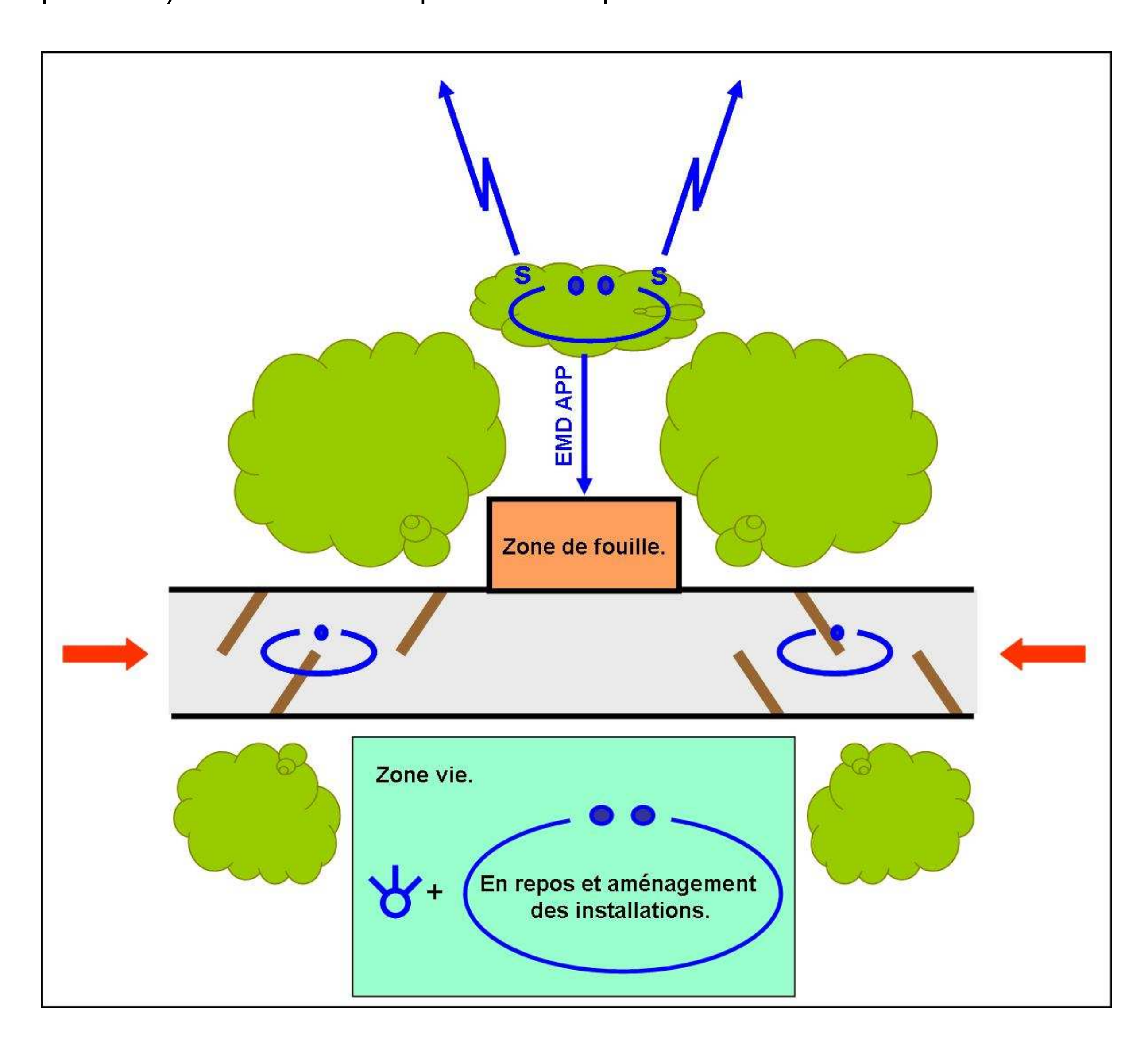
Un groupe est engagé en permanence sur le point de contrôle.

Un autre est en alerte à proximité, en mesure de réagir sous court préavis (5’).

Le troisième groupe est soit au repos dans une zone vie protégée, soit en cours d’aménagement des installations.

La permanence du commandement est assurée alternativement par le chef de section, son adjoint et éventuellement par le chef de groupe le plus ancien.

En fonction de la durée de la mission, l’aménagement de la zone vie (et sa protection) revêt un caractère plus ou moins prioritaire.



2 - ESCORTER

2.1. DEFINITION

Il s'agit d'accompagner et d'assurer la protection d'un convoi en zone d'insécurité au cours du déplacement et pendant les haltes.

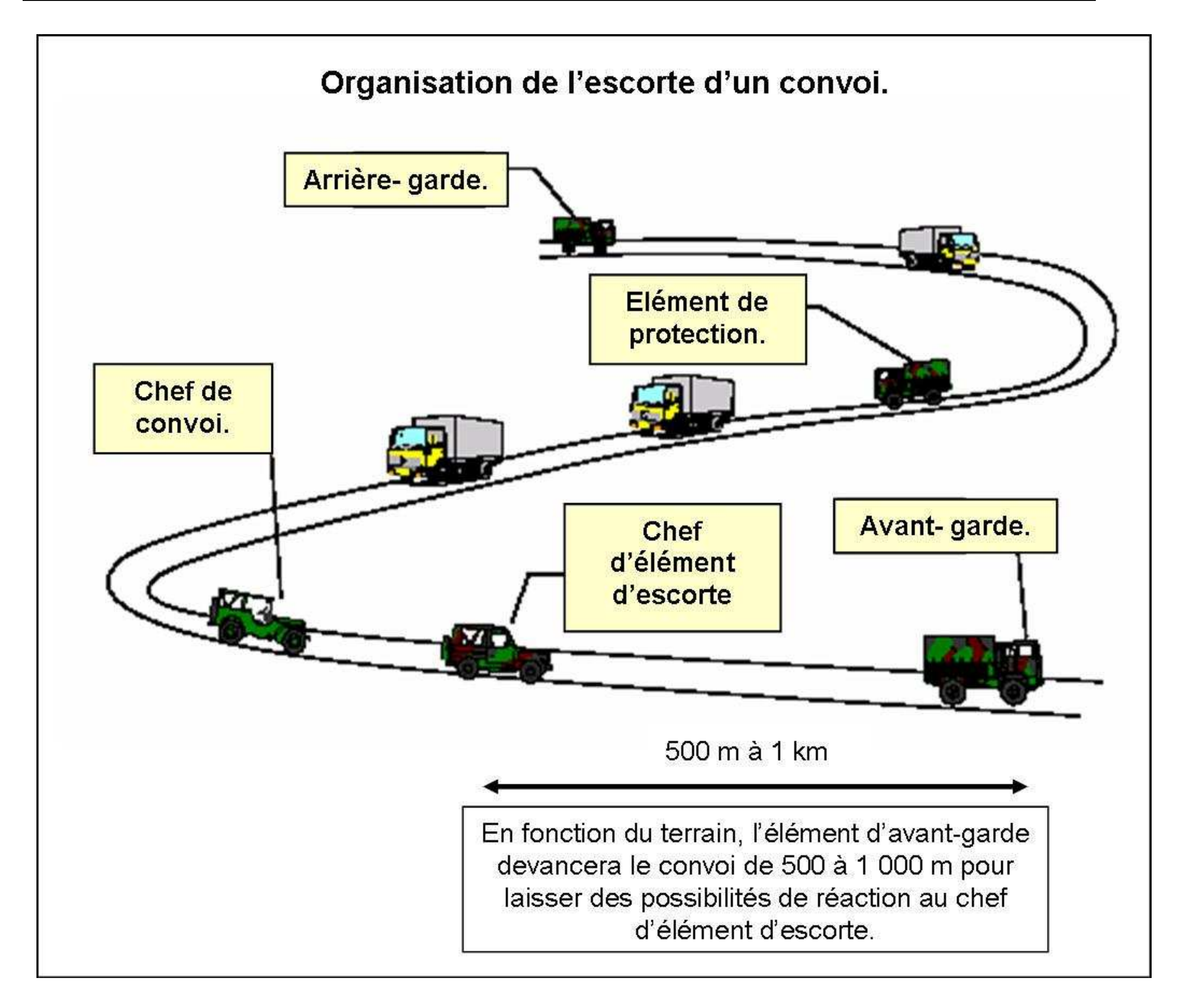
2.2. GENERALITES

Dans le cas d'un convoi important, la priorité de la protection est accordée aux véhicules plus sensibles.

La responsabilité de la marche du convoi incombe au chef de convoi qui précise si l'accent doit être mis sur la vitesse ou la sûreté.

COMPOSANTES	ROLE DU CHEF D'ELEMENT D'ESCORTE
Préparer :	
Prendre contact.	Il prend la liaison avec le chef de convoi qui lui indique : - l'itinéraire à suivre et les variantes éventuelles ; - les points de halte ; - l'heure du départ ; - la vitesse instantanée ; - les véhicules à protéger en priorité ; Il étudie son itinéraire, se renseigne sur le terrain, l'ennemi, les points tenus par les amis (postes de contrôle.).
Articuler.	Propose au chef de convoi l'articulation de son dispositif, le plus souvent : - un élément d'avant garde, chargé d'éclairer la progression sur l'axe ; - un élément d'escorte chargé de la sûreté immédiate des véhicules sensibles ; - un élément d'arrière garde chargé de l'intervention ou de la protection du dépannage ; Il fixe sa place, soit en tête du convoi soit auprès du chef de convoi.
Donner des ordres.	Donne dans son ordre initial des consignes à ses chefs de groupe : - point de destination, itinéraire ; - composition et articulation du convoi ; - vitesse horaire ; - haltes ; - conduite à tenir pendant les arrêts, en cas d'obstacles, en cas d'attaques terrestres et aériennes.
Manoeuvrer:	
Renseigner.	- En cours de déplacement, fait reconnaître les points

	particuliers et les points suspects. - En cas d'obstruction (obstacle ou barrage), met sa section en garde face à toutes les directions, puis renseigne le chef de convoi sur l'obstacle.
Réagir.	- Le chef de convoi demande les moyens nécessaires au rétablissement de la circulation ou décide du variantement de l'itinéraire. - Pendant les haltes le chef de détachement assure la sûreté immédiate du convoi.
Réorganiser :	
Rendre compte :	Après la mission ; le chef de détachement d'escorte : rend compte et prend les dispositions nécessaires pour effectuer éventuellement une autre mission.



Chapitre 6 - REACTIONS PARTICULIERES DE LA SECTION



1 - RIPOSTER

1.1. DEFINITION

Il s'agit, en cas de surprise par l'ennemi de limiter l'efficacité de ses tirs et de permettre à la section de reprendre l'ascendant à partir d'une position favorable.

1.2. LA SECTION EST SURPRISE A COURTE DISTANCE

ROLE DU CHEF DE SECTION	EXECUTION
Le CDS coordonne les mouvements et les feux.	En cas de surprise par l'adversaire (ennemi à pied, véhicule embusqué), la section: - réagit instantanément et brutalement avec tous ses moyens feu ; - quitte au plus vite la zone battue par les feux ennemis ; - tombe en garde face à la menace.
Il donne des ordres pour occuper et défendre la nouvelle position.	Sans oublier de donner une mission à son sous-officier adjoint.
Il rend compte et demande éventuellement des tirs d'appui.	En utilisant le canevas du compte-rendu et en demandant le renfort d’un EO ou ELO, s’il veut bénéficier de tirs indirects.

1.3. LA SECTION EST SURPRISE A GRANDE DISTANCE

ROLE DU CHEF DE SECTION	EXECUTION
Le chef de section observe et dirige le feu.	La section tombe en garde et applique des feux contre les éléments ennemis les plus menaçants.
Il fait gagner à sa section une position favorable ; il réorganise ses groupes.	D'un bloc ou par groupes successifs en combinant le feu et le mouvement par le jeu des appuis réciproques.
Il donne des ordres pour occuper et défendre la nouvelle position.	Sans oublier de donner une mission à son sous-officier adjoint.
Il rend compte et demande éventuellement des tirs d'appui.	En utilisant le canevas du compte-rendu et en demandant le renfort d’un EO ou ELO, s’il veut bénéficier de tirs indirects.

2 - NEUTRALISER / DETRUIRE

2.1. DEFINITION

Il s'agit de neutraliser ou de détruire cet ennemi par le feu à partir d'une position favorable en recherchant le bénéfice de la surprise.

2.2. GENERALITES

La section peut être confrontée à :

- **- un ennemi à pied ;**
- **- un ennemi utilisant des véhicules.**

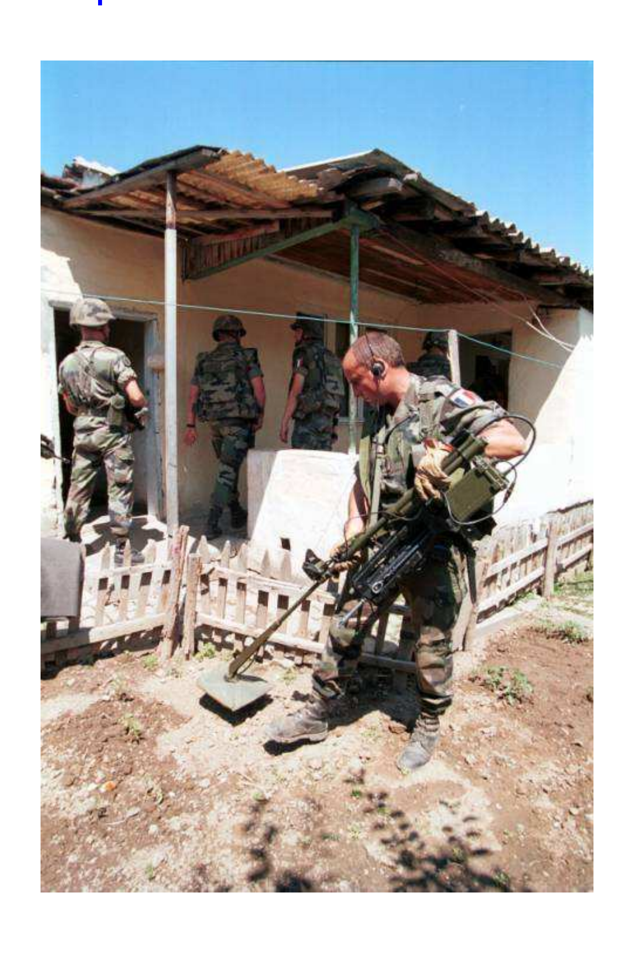
Dans cette action la conduite du feu par le chef de section est primordiale. Si la section est dotée d'armes d'appui ou antichars, le dispositif est articulé autour de celles-ci, complété par la mise en œuvre de FLG.

ROLE DU CHEF DE SECTION	EXECUTION
Observer.	La section est en garde.
Donner les consignes de tir.	Répartir les objectifs. Consignes d'ouverture du feu.
Déclencher le feu.	D'un bloc (recherche de l'effet de surprise). Elément par élément sur un ennemi déployé ou échelonné.
Conduire le feu : - observer les effets des tirs ; - observer les réactions de l'ennemi ; - observer la progression des amis (éventuellement).	Priorité des tirs antichars.
Faire cesser ou reporter les tirs.	
Rompre éventuellement le contact.	

SECTION VII - ENVIRONNEMENTS PARTICULIERS

BUT RECHERCHÉ ET DONNÉES ESSENTIELLES	Acquérir l'ensemble des savoir-faire relatifs aux conditions particulières d'emploi des éléments PROTERRE (zones minées ou polluées, action de nuit, LATTA, …). Acquérir les savoir-faire relatifs à un héliportage.
REFERENCES	Notice provisoire sur l'instruction des unités élémentaires PROTERRE, édition 2003. INF 202 (manuel d'emploi de la section d'infanterie), édition 1999. Recueil de savoir-faire crises, édition 1993. GEN 150 (mémento des techniques du génie), édition 2000. Mémento de lutte antiaérienne des unités toutes armes LATTA, édition 2004. TTA 106 (manuel d'emploi de termes, sigles, signes et symboles conventionnels militaires), édition juillet 2004.
CONSEILS POUR ABORDER L'ETUDE	Relier chaque étude de cas particulier à une illustration sur le terrain (combat de nuit, en zone urbaine…) Pour l'appui mobilité ALAT, faire suivre l'étude théorique d'une application sur maquette.

Chapitre 1- SENSIBILISATION SUR LES ENGINS EXPLOSIFS



1 - GENERALITES

La sécurité des forces face à la menace engendrée par la présence de mines et de munitions non explosées sur un théâtre d'opérations passe par la prévention.

La sensibilisation des militaires, notamment de ceux engagés dans les missions extérieures, doit revêtir un caractère obligatoire et toucher tous les échelons de la hiérarchie.

Pour atteindre un niveau d'autoprotection satisfaisant de chaque individu, il convient de procéder par étapes.

La première étape consiste, dès le temps de paix, à faire prendre conscience par tous les cadres et militaires du rang du danger "mines - munitions" en acquérant une connaissance générale de la menace et des règles de comportement élémentaires destinées à préserver l'intégrité physique des individus.

La seconde étape vise à sensibiliser le personnel sur les risques spécifiques liés à la pollution recensée sur le théâtre d'engagement programmé. Cette phase doit être considérée comme un des points forts de la préparation des troupes et à ce titre mérite d'être intégrée dans les activités précédant le départ des unités (camps de cohésion, etc.).

Il faut noter enfin que des séances de sensibilisation au danger "mines - munitions" organisées en amont ne trouvent leur intérêt que si leurs effets se prolongent dans le temps.

Elles doivent donc faire l'objet, une fois sur le théâtre, de rappels réguliers visant à lutter contre une baisse de vigilance des cadres et militaires du rang engendrée par un phénomène d'accoutumance au contexte d'intervention.

Il est interdit à tout militaire français :

- d'employer des mines antipersonnel lors d'opérations et de participer à la planification d'emploi de mines antipersonnel au cours d'une opération militaire ;
- de participer à toute activité d'instruction ou d'entraînement qui mettrait en œuvre des mines antipersonnel réelles ;
- d'élaborer une doctrine favorisant l'emploi des mines antipersonnel ou de participer à un entraînement tactique visant à la valider ;
- de donner son accord à un document envisageant l'utilisation des mines antipersonnel que ce soit sur le territoire français ou sur tout autre territoire ;
- d'accepter des règles d'engagement prévoyant l'emploi de mines antipersonnel ;
- de prendre sous son contrôle une zone où des mines antipersonnel ont été mises en place par une nation alliée sans qu'une relève de ces munitions préalable à l'arrivée des forces françaises ait été effectuée par la nation responsable de la zone ;
- de transférer, de stocker ou d'autoriser le transit sur le territoire français de mines antipersonnel qu'il s'agisse d'une opération OTAN ou non.

2 - CONNAISSANCE DE LA MENACE

2.1. GENERALITES

Les risques inhérents à la présence de zones minées dans la profondeur du champ de bataille ne doivent pas occulter un facteur d'accident potentiel que sont les munitions.

En effet, la fin des hostilités laisse les zones de confrontation parsemées d'une grande variété d'engins explosifs.

Il est généralement admis que 20 à 30% des munitions utilisées au cours des combats ne fonctionnent pas complètement. Elles demeurent alors en surface ou partiellement enfouies, sensibles à toute manipulation inopportune.

Tous les engins non explosés qui jonchent le sol, menacent la liberté d'action des forces terrestres en gênant les mouvements, les stationnements. Ils font courir des dangers aux populations civiles et aux forces terrestres.

Caractères aggravants la pollution :

- Les dépôts détruits.
- La mauvaise gestion des stocks.
- La mauvaise utilisation des munitions.
- La dispersion des munitions aux abords des postes de combat.
- Les conditions climatiques extrêmes.
- L’action du terrain et de la végétation.
- Le pillage des dépôts de munitions.
- La récupération des emballages de munitions.

Les indices de la pollution :

- Traces d’engin de pose.
- Terre remuée, nids de poule sur itinéraire.
- Emballages ou matériels abandonnés sur le terrain.
- Cadavres d’animaux ou d’êtres humains.
- Signes de marquage réglementaire ou de circonstance.
- Réseaux de fils barbelés.
- Barrières de marquage réglementaire ou de circonstance.

2.2. LES MINES TERRESTRES

Conçues pour répondre à un besoin ponctuel dans un contexte tactique particulier, les mines terrestres sont des dispositifs pyrotechniques destinés à fonctionner suite à l'action involontaire d'un individu, au passage d'un véhicule, etc.

Il convient, pour s'en protéger efficacement que chaque cadre et militaire du rang puisse mesurer les risques réels qu'elles engendrent au travers d'une connaissance générale de leurs caractéristiques et de leurs effets.

Leur principe de fonctionnement, leur nombre, le fait qu'elles soient souvent invisibles ainsi que leur aptitude à demeurer actives de nombreuses années leur confèrent une capacité de nuisance particulièrement importante.

Les mines terrestres peuvent être posées d'une manière très structurée, par des armées encadrées, ou de façon complètement anarchique, par des éléments incontrôlés. Elles peuvent également être dispersées à partir d'aéronefs ou d'autres vecteurs (roquettes, obus, etc.).

Il existe 5 classes de mines terrestres :

- Mines antipersonnel.
- Mines antichars.
- Mines mixtes (AP et AC).
- Mines anti voies ferrées.
- Mines anti aéronefs.

Les mines terrestres peuvent être valorisées par des dispositifs de piégeage destinés à empêcher le relevage. Dans ce cas, elles s'apparentent à des pièges de combat.

Les zones susceptibles d'être minées :

- les anciennes zones de confrontation ;
- les sites militaires occupés ou abandonnés (check points, postes de combat, etc..) ;
- les habitations abandonnées ;
- les sites de ravitaillement potentiels (points d'eau, vergers, etc..) ;
- les itinéraires (sentiers, pistes et accotements, passages à gué, etc.);
- les forêts et champs en friches ;
- les sites économiques importants ;
- les abords des zones frontalières.

LES MINES ANTIPERSONNEL

Elles sont conçues pour exploser du fait de la présence, de la proximité ou du contact d'une personne et destinée à mettre hors de combat, blesser ou tuer une ou plusieurs personnes.

Classification des mines antipersonnel :

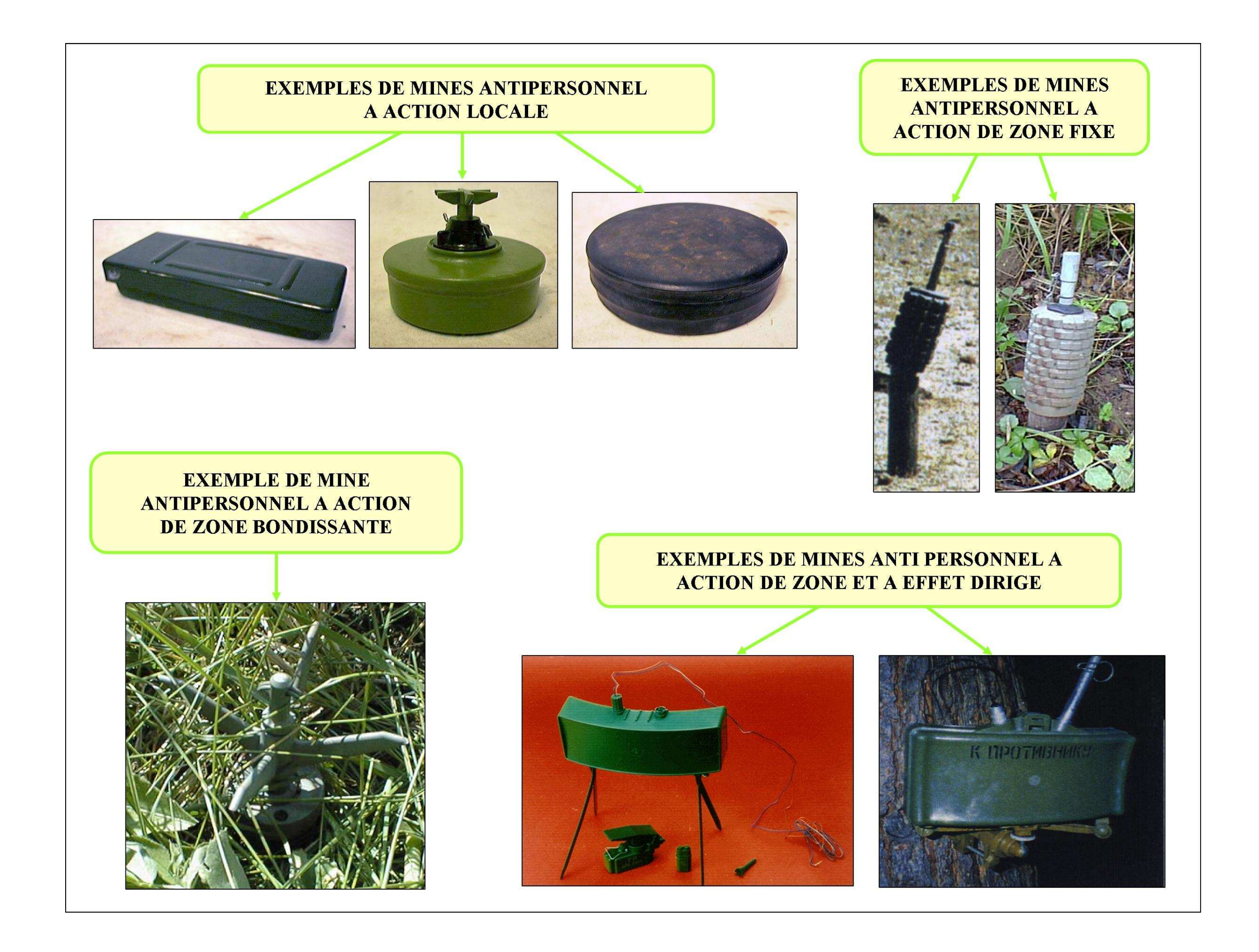
Mine antipersonnel à action locale (qui fonctionne du fait du contact d'une personne et destinées à mettre hors de combat, blesser ou tuer une personne).

Mine antipersonnel à action de zone (qui fonctionne du fait de la présence, de la proximité ou du contact d'une personne et destinées à mettre hors de combat, blesser ou tuer une ou plusieurs personnes) :

→ Mine antipersonnel à action de zone fixe (dont les projections s'effectuent selon un angle de 360°, au niveau du sol).

→ Mine antipersonnel à action de zone bondissante (qui sont automatiquement projetées à une hauteur prédéfinie et qui permettent une projection sur 360°).

→ Mine antipersonnel à effet dirigé (dont les projections s'effectuent selon un angle, un site et une portée déterminée).



LES MINES ANTICHARS

Elles sont conçues pour immobiliser ou détruire un char de combat.

Classification des mines antichars :

Mines antichars à action de chenille (destinées à mettre hors de combat un véhicule ou un engin blindé et fonctionnant par pression).

Mines antichars à action ventrale (destinées à mettre hors de combat un véhicule ou un engin blindé et fonctionnant du fait de sa présence, de sa proximité ou de son contact. Une charge formée agit par effet directionnel à travers le plancher).

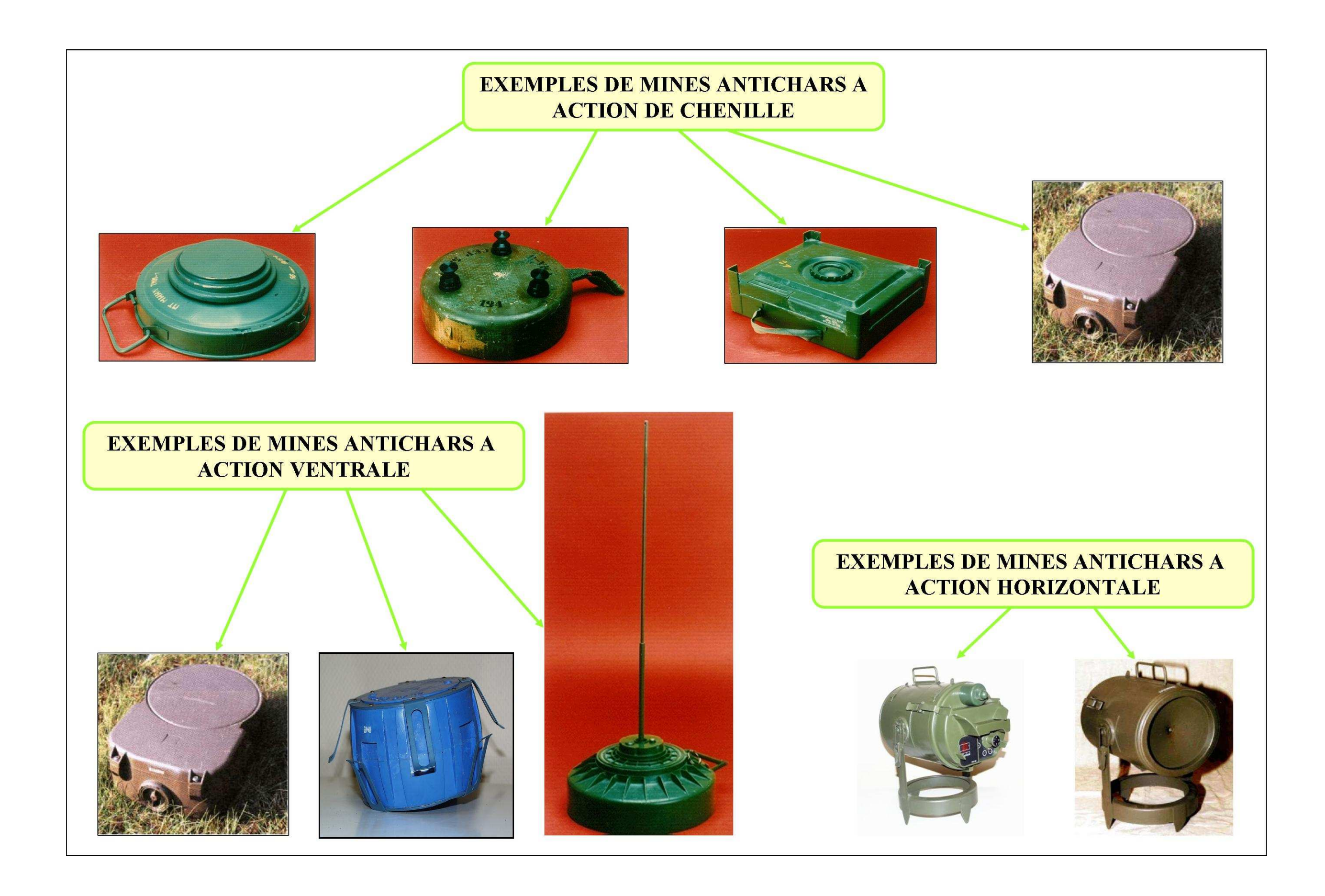
Mines antichars à action toute largeur (destinées à mettre hors de combat un véhicule ou un engin blindé et fonctionnant du fait de sa présence, de sa proximité ou de son contact. Une charge formée agit par effet directionnel à travers le plancher ou par action direct sur le train

de roulement).

Mines antichars à action de zone (destinées à mettre hors de combat un véhicule ou un engin blindé et fonctionnant du fait de sa présence, de sa proximité ou de son contact. Une ou plusieurs charges formées agissent par effet directionnel).

→ A action horizontale (qui visent principalement le flanc du véhicule).

→ A action de toit (qui visent principalement le dessus du véhicule).



2.3. LES MUNITIONS

Après des combats, le champ de bataille est recouvert de munitions explosives de natures diverses.

Leur manipulation comporte des risques (exposition permanente aux intempéries et aux écarts de température, piégeage).

La présence de munitions, quelle que soit leur famille d'appartenance (obus de canon ou de mortier, roquettes, grenades, missiles, sous munitions, etc.), revêt un danger considérable pour les militaires évoluant sur un théâtre d'opérations dans l'accomplissement de leurs missions quotidiennes.

Les UXO : munitions explosives non explosées.

Un UXO, est une munition explosive qui a été initiée, amorcée, armée ou préparée pour son

emploi et qui a été tirée, larguée, lancée, projetée, abandonnée ou mise en place de manière à constituer une menace pour les opérations, installations, personnel ou matériels et n'ayant pas explosée soit à cause d'un mauvais fonctionnement, soit d'un vice de fabrication, ou toute autre raison.

Cette munition a été choquée par une action lente ou brutale et présente une altération (déformation, exsudation, oxydation…).

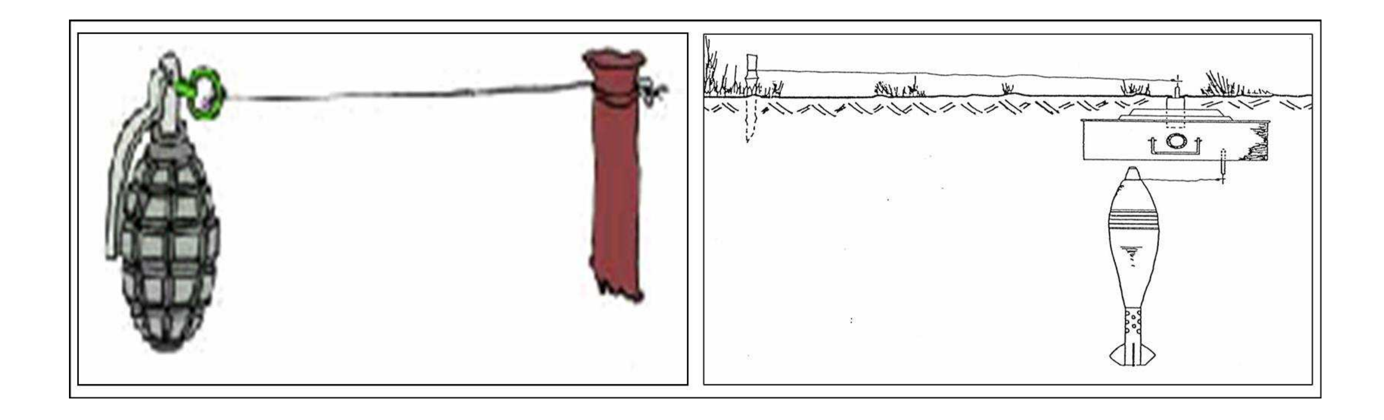


2.4. LES PIEGES DE COMBAT

Un piège de combat est un dispositif conçu, confectionné ou adapté pour tuer ou blesser. Il est actionné quand quelqu'un dérange un objet apparemment inoffensif, ou s'en approche, ou effectue un geste normalement sans danger.

Ces dispositifs sont généralement conçus à partir de munitions voire d'explosif de récupération.

Leur système de mise de feu est basé sur le comportement humain et sur les réflexes du militaire en campagne (curiosité, récupération de matériel et de renseignements, etc..).



Les pièges de combat se rencontrent essentiellement :

- sur les positions évacuées par les belligérants ;

- dans les locaux pouvant servir d'abri à une troupe de passage ;
- dans les villages abandonnés ;
- sur les véhicules, armes et autres matériels abandonnés.

Chapitre 2 - REGLES DE COMPORTEMENT FACE AUX ENGINS EXPLOSIFS



1 - GENERALITES

Garantes de la préservation de l'intégrité physique des combattants, elles reposent sur le respect absolu de consignes générales et sur l'observation de certaines conduites à tenir face à des situations clairement énoncées.

CONSIGNES GENERALES

Quel que soit le théâtre d'engagement des forces, des consignes très strictes doivent être définies en matière de prévention contre les accidents par mines et engins explosifs. Elles doivent être connues et comprises de tous, régulièrement rappelées et contrôlées dans leur application.

Ces consignes doivent faire clairement apparaître :

- - Qu'il est strictement interdit aux cadres et militaires du rang de s'approcher et de manipuler toute munition et/ou engin inconnu pouvant être découvert sur le terrain.
- - Que l'investigation de dépôts, caches et autres lieux confinés ne peut être réalisée que sur ordre et par des spécialistes du génie.
- - Que tous les bâtiments vides, le matériel, etc., doivent être considérés comme dangereux.
- - Que tout déplacement en zone suspecte doit se faire revêtu des équipements de protection en dotation.
- - Qu'en cas d'explosion, le premier réflexe doit être de suspecter la présence d'autres engins explosifs.
- - Qu'un marquage de circonstance doit systématiquement être réalisé lorsque des mines et/ou des munitions sont découvertes ou lorsque une zone s'avère suspecte.

2 - REGLES DE DEPLACEMENTS

2.1. REGLES DE DEPLACEMENT EN VEHICULE

Avant le départ, préparation de la mission :

- - se renseigner sur la localisation des zones dangereuses ;
- - se renseigner sur les marquages existants sur l'itinéraire planifié ;
- - effectuer une remise à niveau de sensibilisation à tout le personnel concerné.

Pendant le déplacement :

- - n'utiliser que les "itinéraires approuvés" par le commandement ;
- - éviter les accotements ;
- - être en permanence vigilant quant à la présence d'indices de pose de mines ;
- - respecter les marquages indiquant les zones dangereuses ;
- - ne pas céder à la curiosité et/ou à l'envie de collecter des "souvenirs" ;
- - le véhicule de tête doit prévenir le reste du convoi lorsqu'il pénètre dans une zone à haut risque (mines sur le bas côté de l'axe de progression, etc..) ;
- - rendre compte immédiatement en cas de découverte d'une mine ou d'un engin inconnu (unité, position, nature de la menace, éventuellement nombre et état des blessés, mesures immédiates prises).

Après le déplacement :

- - rendre compte au PC de l'unité des observations effectuées durant la mission (découverte de zones suspectes non recensées, marquages détériorés, etc..) ;
- - tirer des enseignements de la mission avec les personnels ayant été impliqués.

2.2. REGLES DE DEPLACEMENT A PIED

- Avant le départ – préparation de la mission :
- - se renseigner sur la localisation des zones dangereuses ;
- - se renseigner sur les marquages existants sur l'itinéraire planifié;
- - chaque patrouille doit posséder un moyen d'orientation (GPS, boussole) ;
- - le responsable de la mission doit rappeler les consignes établies et entraîner ses hommes essentiellement dans le domaine des procédures à suivre en cas d'accident (dont EVASAN).

- Pendant le déplacement :
- - n'utiliser que les itinéraires reconnus comme sûrs ;
- - se déplacer lentement en étant en permanence vigilant quant à la présence d'indices de pose de mines ;
- - respecter les marquages indiquant les zones dangereuses ;
- - ne pas céder à la curiosité et/ou à l'envie de collecter des "souvenirs" ;
- - en cas de doute, s'arrêter, rendre compte par radio ;

- - en cas de présence de mines, appliquer les conduites à tenir.

- Après le déplacement :
- - rendre compte au PC de l'unité des observations effectuées durant la patrouille (découverte de zones suspectes non recensées, marquages détériorés, etc.) ;
- - tirer des enseignements de la mission avec le personnel ayant été impliqué.

3 - LES MARQUAGES

Dès qu'une unité rencontre des mines ou détecte une zone minée, elle doit procéder au marquage de l'obstacle.

Le marquage doit être reconnaissable et durable

Il doit au moins pouvoir être vu de quiconque se trouvant aux abords immédiats de cette zone.

Le marquage sera réalisé prioritairement à l'aide des lots réglementaires de marquage en dotation dans les forces.

Un marquage de circonstance peut être envisagé en dernier recours.



Exemples de marquages règlementaires



Exemples de marquages de circonstance.

4 - CONDUITES A TENIR EN PRESENCE D'UN ENGIN EXPLOSIF

4.1. PERSONNELS A PIED

Découverte d'une mine ou d'un piège :

- Conserver son calme ;
- Alerter les voisins ;
- Ne pas bouger ;
- Inspecter attentivement le terrain autour de soi pour essayer de localiser le danger (mines, fils, têtes d'allumeurs, etc.).

Puis en fonction des circonstances, après compte-rendu à l'échelon supérieur, le chef de détachement devra adopter l'une des attitudes suivantes :

Si les traces de pas sont apparentes, faire replier le ou les personnels engagés dans la zone minée ou piégée, en leur faisant suivre rigoureusement les traces d'arrivée.

Si les traces de pas ne sont pas apparentes, lui ou leur faire exécuter un cheminement par sondage systématique avec tout objet contondant (baïonnette, tournevis, couteau, antenne radio, etc.), en ayant indiqué au préalable la marche à suivre afin de créer un cheminement unique pour sortir de la zone.

Si les traces de pas ne sont pas apparentes et que le personnel est incapable d'effectuer un cheminement par sondage, procéder à la réalisation d'un cheminement à partir d'une base sûre jusqu'au personnel engagé dans la zone minée ou piégée et organiser son repli.

- Une fois en zone sûre, matérialiser le danger avec des moyens réglementaires, voire de circonstance, afin d'en interdire l'accès.
- Enfin rédiger un compte rendu de localisation de la zone dangereuse (le plus détaillé possible).

4.2. PERSONNELS EMBARQUE A BORD D'UN VEHICULE

Les réflexes immédiats doivent être de :

- - conserver son calme ;
- - stopper le véhicule sur place (ne pas tenter de le garer sur les accotements) ;
- - ne pas débarquer précipitamment de son véhicule pour l'abandonner ou pour se porter au secours des occupants de celui qui vient d'être touché ;
- - rendre compte de la situation et alerter par radio ou tout autre moyen de communication à distance les autres véhicules présents dans la zone.

La présence d'une zone minée est parfois révélée par l'explosion d'une mine au passage d'un véhicule ou d'un engin blindé.
Dans toute la mesure du possible, les armes de bord doivent être tenues prêtes à intervenir.
Lorsque la situation tactique le permet, les véhicules précédents et suivants s'arrêtent, leurs tireurs se mettent en garde.

Puis, en fonction des circonstances, chaque chef de bord devra adopter les attitudes suivantes :

Si le véhicule ou l'engin blindé qui vient d'être détérioré est encore en état de marche, il recule si possible en suivant ses propres traces.

Dans le cas contraire :

- si la situation tactique le permet, le chef de bord empêche quiconque de quitter le véhicule, rend compte et fait attendre les secours.
- si la situation tactique l'exige, le chef de bord organise l'évacuation du personnel par l'arrière et les fait sortir de la zone minée un par un, en maintenant des intervalles de sécurité (minimum 20 mètres), soit en suivant l'une des traces de roues ou de chenilles, soit en effectuant un cheminement par sondage.

Dans le cas d'une route goudronnée :

- si la situation tactique le permet, le chef de bord empêche quiconque de quitter le véhicule, rend compte et fait attendre les secours.
- si la situation tactique l'exige, le chef de bord organise l'évacuation du personnel par l'arrière et les fait sortir de la zone minée un par un, en maintenant des intervalles de sécurité (minimum 20 mètres). Il leur interdit l'accès aux bas côtés de la route.

Les blessés sont évacués par le même chemin que les hommes valides.

- Une fois en zone sûre, matérialiser le danger avec des moyens réglementaires, voire de circonstance, afin d'en interdire l'accès.
- Enfin rédiger un compte rendu de localisation de la zone dangereuse (le plus détaillé possible).

Les réactions seront identiques si un convoi s'aperçoit sans dommage qu'il est engagé dans une zone minée.

4.3. PERSONNEL BLESSE

Le traitement d'un accidenté par mine est classé en "urgence absolue" nécessitant rapidement des soins intensifs.

La conduite à tenir en présence d'un accidenté par mine concerne chaque cadre et militaire du rang engagé en opération.

Elle doit faire l'objet de fréquents rappels sous forme d'un entraînement permettant de roder chacune des étapes qui la compose.

Conduites à tenir :

Lorsqu'une personne est blessée par mine ou autre munition, ses voisins ne doivent pas se précipiter inconsidérément à son secours.

Le chef de détachement rend compte et demande une évacuation sanitaire.

Il fait établir le plus rapidement possible et simultanément : un cheminement pour rejoindre la victime et lui appliquer les premiers soins, et un autre cheminement pour atteindre une zone sûre en vue de l'évacuation.

Chapitre 3 - MISE EN OEUVRE DE L'APPUI MANOEUVRE ALAT



1 - GENERALITES SUR LES OPERATIONS HELIPORTEES

3.1.1. DEFINITIONS

-
- **Hélitransport** : Transport par hélicoptères de personnel ou de matériels destinés à être déposés en zone contrôlée. Un hélitransport s'intègre généralement dans le cadre d'une action aéromobile autonome ou conjuguée et nécessite des éléments de reconnaissance, de couverture et d'appui**.**

- **Héliportage** : Mouvement par hélicoptères d'éléments destinés à être engagés dès la mise à terre. L'héliportage est une opération délicate, qui impose des délais et une préparation rigoureuse. Il nécessite une coopération étroite entre l'ALAT et l'unité transportée. Cette coopération étroite commence dès la phase de préparation et d'élaboration de la manœuvre au niveau supérieur et doit se poursuivre lors de l'exécution jusqu'au niveau le plus bas, la section, afin de lui permettre, une fois déposée sur la zone prévue, de réaliser l'effet attendu.

3.1.2. DONNEES TECHNIQUES GENERALES

Poids moyen d'un combattant équipé : 100 KG.

Pour les appareils français, la masse d'emport est calculée en fonction des performances en vol tactique selon la réglementation ALAT (B. O. 133).

CARACTERISTIQUES DES DIFFERENTS HELICOPTERES

SA 330 PUMA
 
Poids d'emport avec 2 heures d'autonomie: 1200 KG. Vitesse de croisière : 240 KM/H. Distance franchissable : 500 KM. Vitesse moyenne en vol tactique : 180 KM/H. Distance moyenne franchissable en vol tactique : 350 à 400 KM.

AS 530 COUGAR





Poids d'emport avec 3 heures d'autonomie: 2400 KG.

Vitesse de croisière : 250 KM/H.

Distance franchissable : 750 KM.

Vitesse moyenne en vol tactique : 180 KM/H.

Distance moyenne franchissable en vol tactique : 450 à 550 KM.

CH 53 D





Poids d'emport avec 3 heures d'autonomie : 13 T ou 38 combattants non équipés.

Vitesse de croisière : 260 KM/H.

Distance franchissable : 800 KM.

3.1.3. ROLE DU CHEF DE SECTION

Lors d'un héliportage, le chef de section est responsable de la manœuvre à terre jusqu'à l'embarquement et à l'issue du débarquement.

Son vis à vis ALAT est le chef de patrouille, qui est responsable de la partie déplacement en vol, dès l'embarquement effectué et jusqu'au débarquement.

Le choix de la zone de départ sera réalisé en fonction des impératifs tactiques (élongation, situation du moment...) et techniques (choix de l'aire d'enlever) par le chef de section après accord du chef de patrouille.

La phase d'approche finale sur le point de poser doit toutefois faire l'objet d'une approbation de la part du chef de section en vue de la réalisation de sa mission par rapport à la réalité terrain.

AVANT L'EMBARQUEMENT

- **Au reçu de la mission :**

Il effectue le fractionnement de la section en fonction du type et du nombre d'appareils (en tenant compte des renforts éventuels).

Il fixe la tenue, l'armement, les munitions et les équipements à emporter, ainsi que la répartition éventuelle des munitions collectives.

Le cas échéant, il fixe les ordres au chef de l'élément chargé de le récupérer avec les véhicules à l'issue de l'action aéromobile.

- **Sur la zone d'enlever :**

Il fait assurer la sûreté immédiate de sa section et, éventuellement, de la zone d'enlever, et fait prendre l'écoute radio sur la fréquence ALAT.

Il fait rappeler les règles de sécurité pour l'embarquement et le débarquement et fixe la conduite à tenir, à l'issue du débarquement.

Il fait préparer par appareil conformément au fractionnement, le manifeste passager (« ticket d'embarquement »).

- **Dès que les appareils sont sur zone :**

Il guide par radio le chef de patrouille sur sa position, authentifie l'aire de poser et autorise le poser en assurant le guidage final des appareils sur l'aire de poser.

Il précise à chaque groupe l'appareil dans lequel il doit prendre place et embarque à bord de l'appareil du chef de patrouille.

Avant le décollage, il informe le chef de patrouille de la situation tactique, notamment dans les zones de survol et de poser, si possible sur carte et lui transmet les renseignements suivants : son indicatif, sa mission et les coordonnées du ou des points où la section doit être déposée.

EN VOL

Le chef de section doit communiquer avec le chef de patrouille en utilisant le casque " 3ème homme ", mis en œuvre à la demande par le mécanicien navigant.

Ce casque permet de communiquer avec l’équipage et de suivre l’évolution de la situation sur le réseau extérieur, accessible après autorisation du commandant de bord.

En pratique, il convient de limiter les communications à l’indispensable, et de n’émettre sur le réseau extérieur qu’après autorisation du commandant de bord.

Averti par le chef de patrouille au moment d’aborder la zone de poser, le chef de section doit, avec l’aide du commandant de bord effectuer un tour d’horizon, confirmer le point de poser souhaité et donner les dernières consignes avant le poser.

AU SOL

Une fois débarqué, le chef de section entre en liaison avec ses chefs de groupe, réarticule éventuellement sa section et rend compte à son commandant d’unité de son poser afin de libérer au plus vite les moyens hélicoptères.

3.1.4. ROLE DU CHEF DE PATROUILLE

Avant d’arriver sur l’aire d’enlever :

Il prend contact radio avec le chef de section, demande l’authentification de l’aire de poser et la liberté de manœuvre.

Il dispose ses appareils sur l’aire de poser en fonction de la disposition des troupes au sol.

Au sol :

Il veille à ce que le chef de section embarque à bord de son appareil et s’assure qu’il y a concordance entre les coordonnées des aires de poser du chef de section et les siennes.

En vol :

Il se fait communiquer les derniers renseignements sur l’ennemi et sur l’objectif et en informe le chef de section (casque 3ème homme).

Avant de poser :

Il fait identifier l’objectif par le chef de section.

Il effectue un “ tour d’horizon ” avec le chef de section et pose au plus près du point choisi.

Responsable de la sécurité des appareils et des personnels jusqu’au poser, il peut, en dernier ressort, changer d’aire de poser, s’il estime que celle initialement choisie n’est pas sûre.

2 - HELIPORTAGE DE LA SECTION

2.1. GENERALITES

Les dispositions d'embarquement et de débarquement traitées dans ce document sont prévues pour l'hélicoptère de manœuvre PUMA SA 330 et doivent être adaptées en cas d'emploi d'un appareil différent.

Dans la mesure du possible, le chef de section s'efforce de respecter les structures organiques de la section, tout en ayant le souci de privilégier la rentabilité des HM (hélicoptère de manœuvre).

-
- Une patrouille de PUMA SA 330 à 3 appareils = 1 section de combat.
- 1 HM = 1 groupe de combat renforcé.

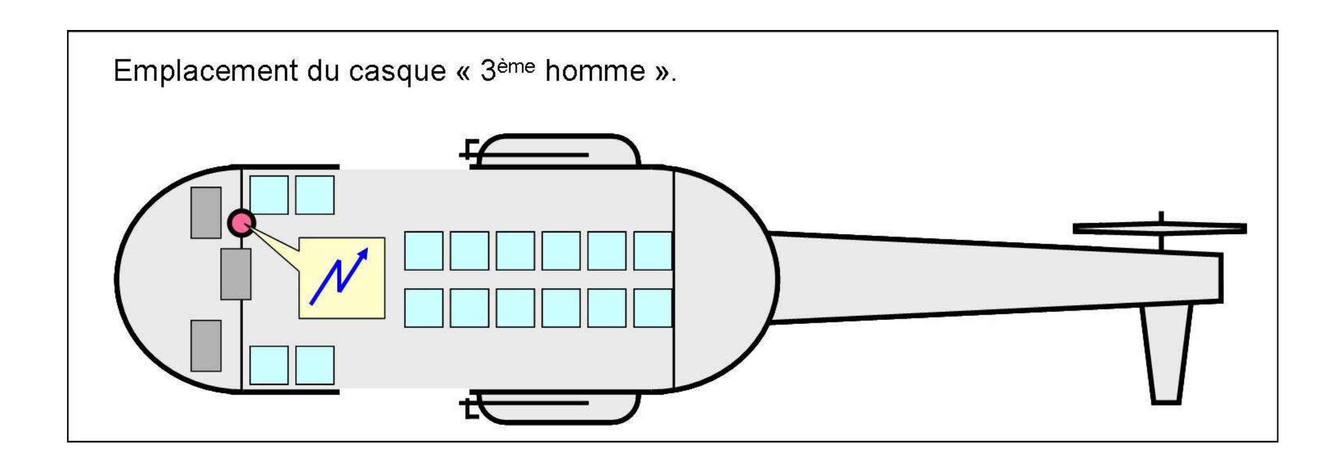
2.2. MODALITES D'EXECUTION DE L'EMBARQUEMENT

AVANT L'EMBARQUEMENT

Les groupes en attente sont répartis sur la zone d'enlever, en fonction du nombre d'appareils attendus.

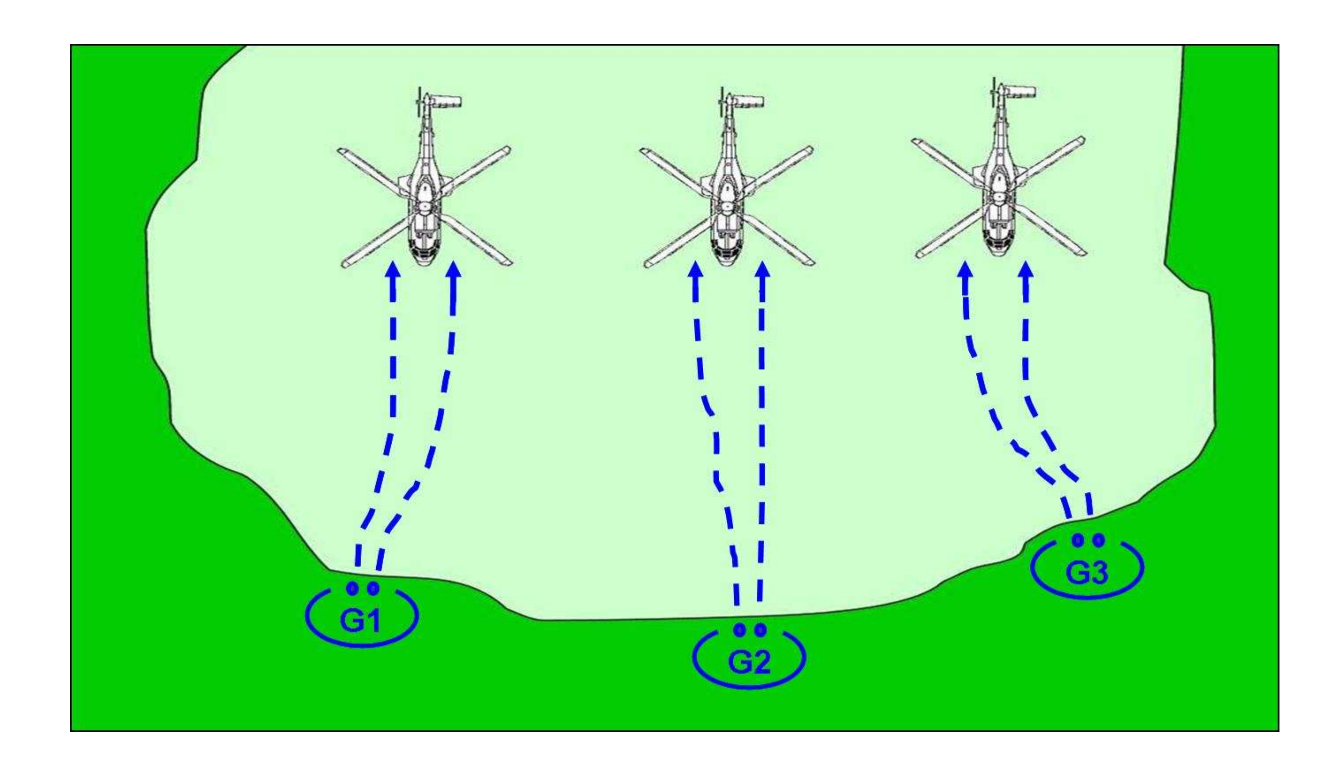
Chaque groupe est divisé en deux colonnes correspondant aux deux portes d'embarquement de chaque appareil.

S'il ne sont pas dans le même HM, le chef de groupe, le chef de section et le sous officier adjoint se place tous les trois dans la colonne de gauche pour embarquer du côté droit de l'hélicoptère afin de se placer à côté du casque « 3ème homme » situé à l'avant droit de l'appareil.



LA PHASE D'EMBARQUEMENT

Les groupes abordent impérativement par l’avant (danger du rotor anti couple), une équipe de chaque côté.



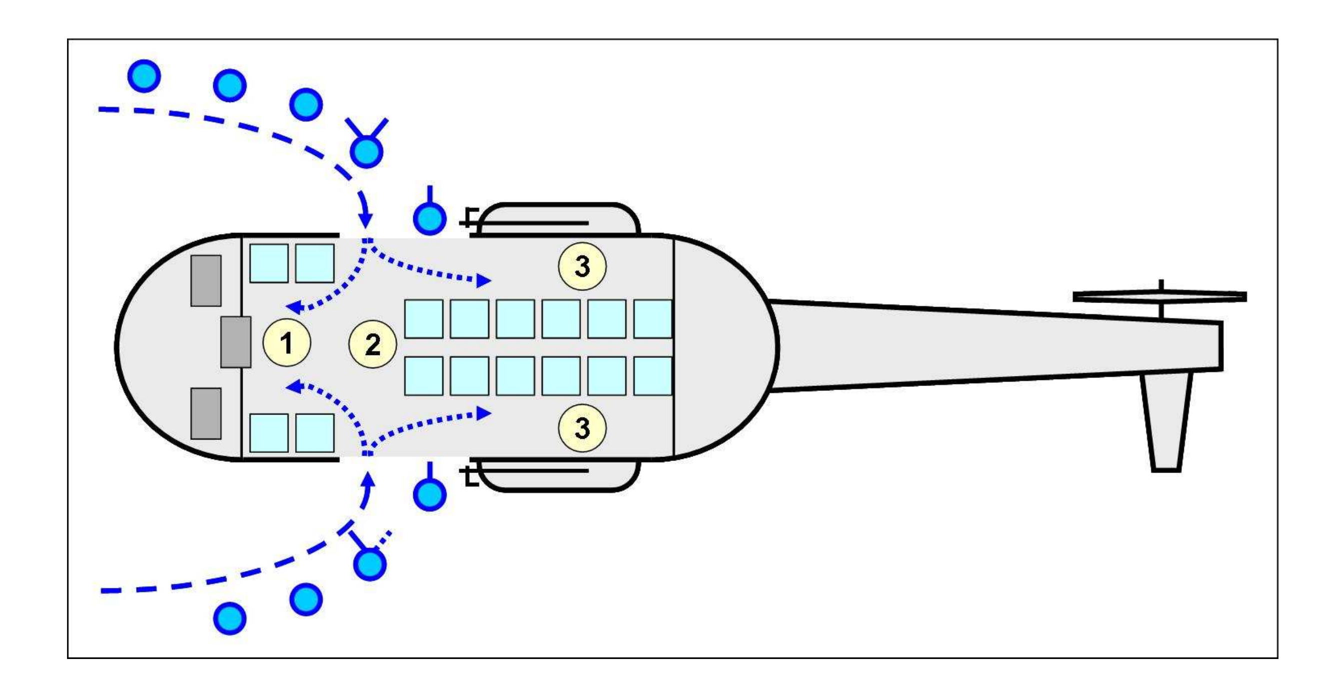
L’ouverture et la fermeture des portes sont effectuées par les chefs de trinôme (sauf indication du mécanicien de bord), qui embarquent en dernier.

L’embarquement se fait “ arme à la main ”, sac à la bretelle, sans coiffure.

Le personnel s’aide pour embarquer, sans s’accrocher aux portes.

Les armes collectives embarquent si possible en dernier et prennent place à l’avant (1) ou (2).

Le reste du personnel complète l’arrière de l'appareil en commençant par le fond (3).



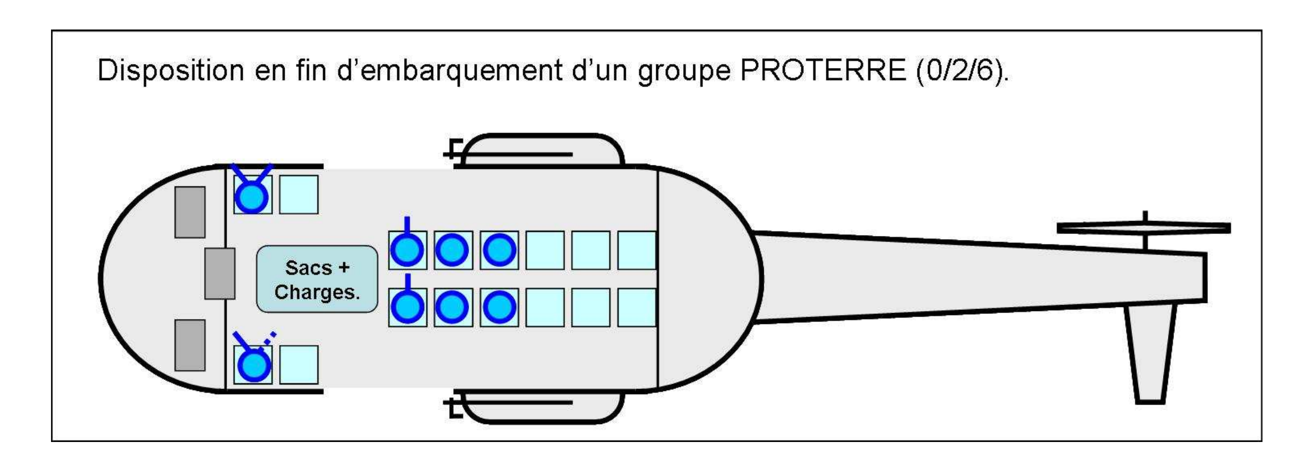
Points particuliers :

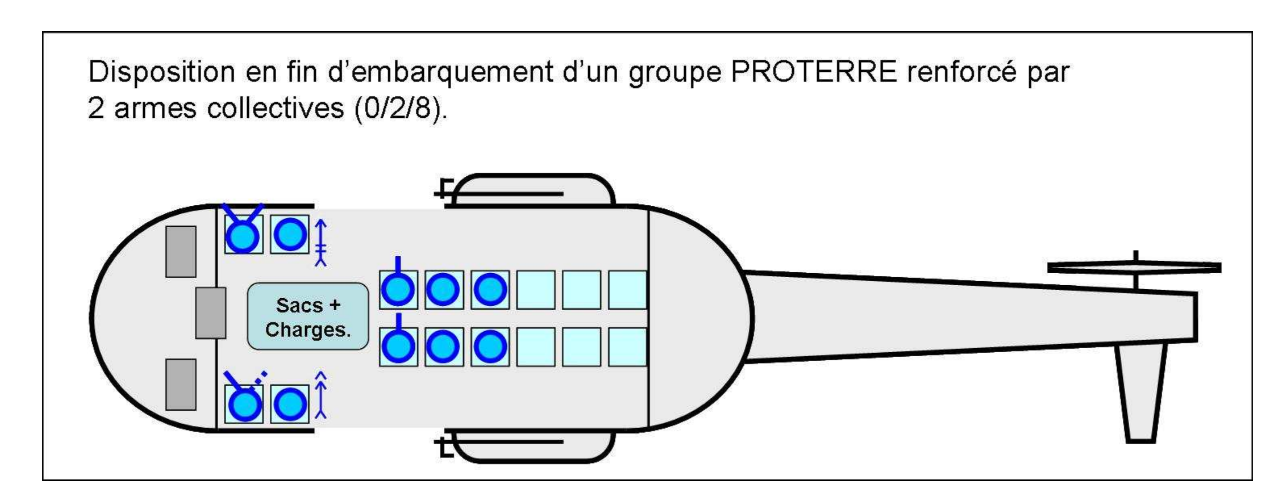
- Antenne flexible des postes repliée.
- Les sacs à dos et les charges sont déposés au centre en passant.
- La dernière banquette n'est utilisée que si nécessaire (centrage).
- Le chef d'élément remet le « ticket d'embarquement » (coordonnée du point de poser) au commandement de bord.
- Le chef de groupe et le chef d'équipe se mettent à l'écoute des téléphones de bord.

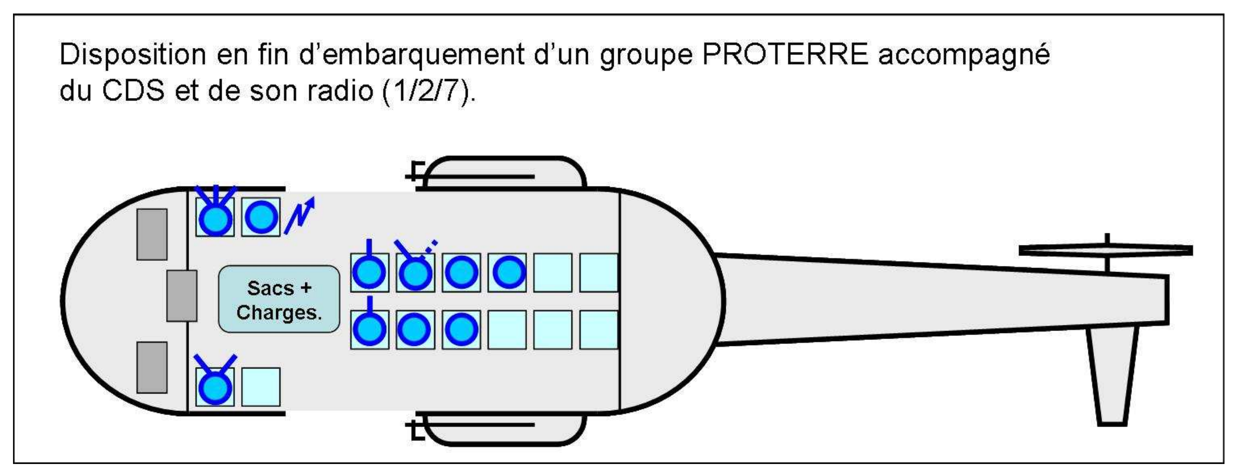
Les ceintures sont bouclées ;

- Les armes sont tenues entre les genoux :
- - en opération : approvisionnées non armées, les canons vers le bas ;
- - en temps de paix non approvisionnées et canon vers le haut.

DISPOSITION EN FIN D'EMBARQUEMENT







2.3. LES MODALITES D'EXECUTION AU DEBARQUEMENT

AVANT LE POSER

Le chef d'élément, en liaison avec le commandant de bord identifie et observe la zone de poser.

AU POSER

Sur ordre du commandant de bord, les chefs de trinômes ouvrent les portes et débarquent en premier.

Ils restent à la porte et aident au débarquement.

Les servants des armes collectives se préparent et débarquent en premier (1).

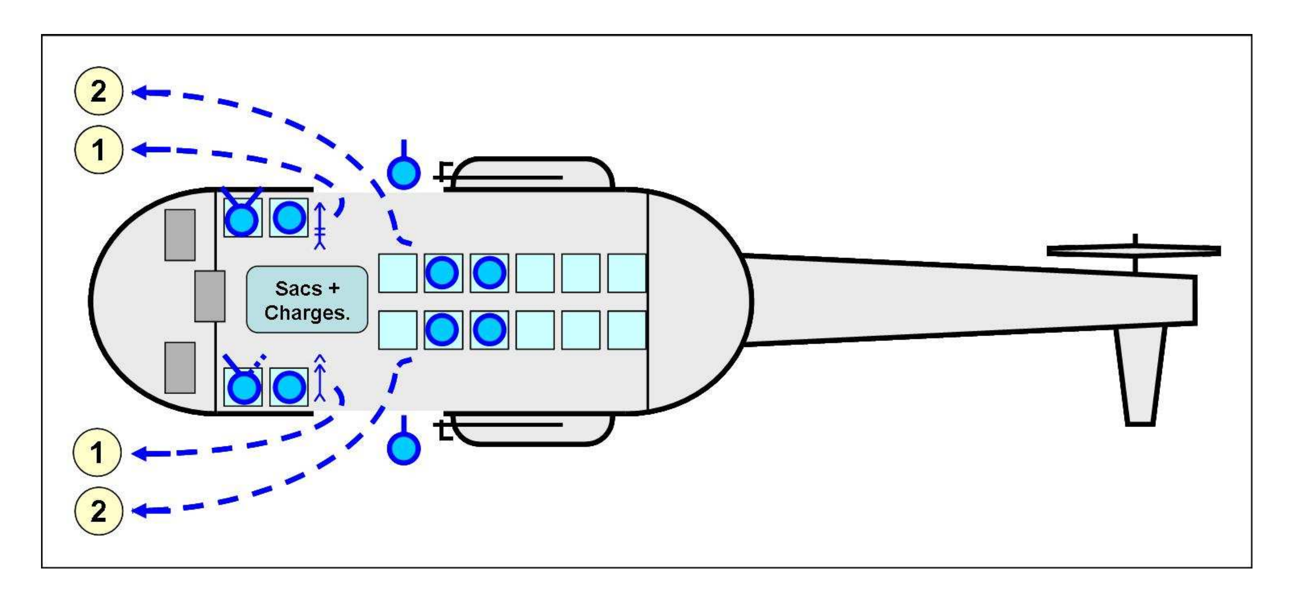
Le personnel de queue débarque ensuite, en récupérant leurs charges (2).

L'ensemble du personnel débarque vers l'avant du HM et tombe en garde face à l'avant à environ 50 m de l'aéronef.

Les chefs de trinômes referment les portes.

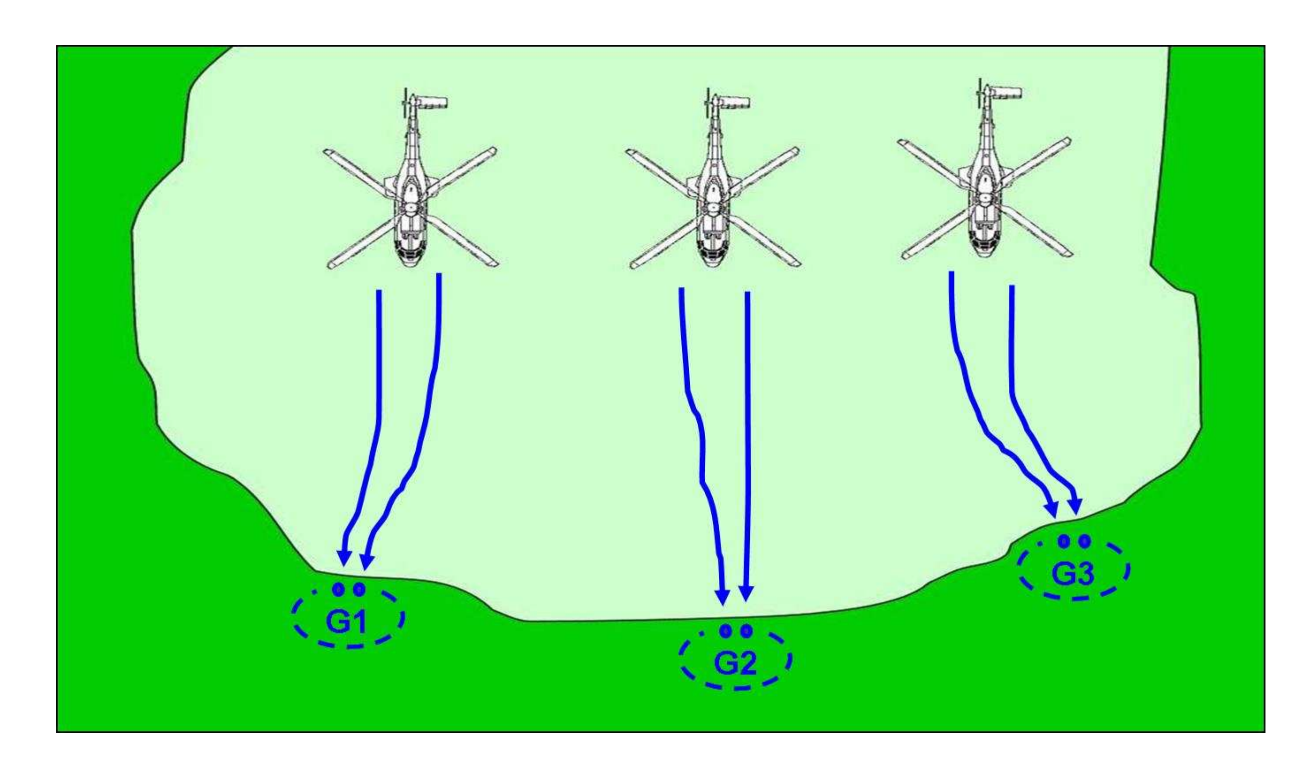
Le chef d'élément annonce la fin du débarquement par signe (pouce levé) au commandant de bord.

PROCESSUS DE DEBARQUEMENT



2.4. LE REGROUPEMENT

Les groupes rejoignent les couverts les plus proches, conformément aux ordres reçus lors de l'embarquement.



3 - CAS PARTICULIER D'UN HELIPORTAGE DE NUIT

De nuit, l'héliportage se déroule dans des conditions identiques, mais l'aire du poser d'enlever doit avoir été reconnue de jour si dépose de personnel.

La reconnaissance de l'aire de poser n'est pas obligatoire pour l'enlever de nuit si l'appareil arrive à vide.

Si les hélicoptères de manœuvre (HM) ne sont pas équipés de jumelles de vision nocturne (JVN), l'aire de poser doit avoir été balisée de jour.

3.1. ROLE DU CHEF DE SECTION

Le chef de section veille à la sûreté de son dispositif et à l'application de mesures de sécurité particulières.

Au débarquement, pour éviter tout risque de saut prématuré, l'ordre d'évacuation est donné par le commandant de bord et transmis au geste par le mécanicien navigant.

Après avoir débarqué, les personnels dégagent latéralement et se plaquent au sol jusqu'au décollage des appareils.

Dans le cas où il ne dispose pas d'équipe de balisage, le chef de section :

Reconnaît l'aire de poser, la fait équiper et désigne les personnels chargés de la récupération des lampes de balisage.

Fait prendre l'écoute radio cinq minutes avant l'heure d'enlèvement prévue.

Dès qu'il a pris contact radio avec le chef de patrouille HM, le chef de section active le balisage et lui adresse un message d'approche.

3.2. MESSAGE D'APPROCHE

A	Axe d'approche (en degrés)
B	Direction d'où vient le vent et vitesse (km/h ou noeuds à préciser)
C	Altitude topographique de la zone de poser
D	Obstacles importants et distance dans le secteur d'approche et de décollage
E	Dévers et pente : nature du sol et environnement de l'aire de poser
F	Position et attitude de l'ennemi

4 - BALISAGE D'UNE AIRE DE POSER POUR HELICOPTERES

4.1. BALISAGE DE JOUR

Le balisage de jour n'est pas indispensable.

L'emploi de fumigènes facilite le repérage de l'aire de poser (toutes les couleurs peuvent être utilisées à l'exclusion du rouge, qui est réservé, en cas de panne radio, à signifier l'interdiction de l'aire de poser).

4.2. BALISAGE DE NUIT SANS JVN

En règle générale, les HM étant équipés de jumelles de vision nocturne (JVN), le balisage de nuit n'est pas nécessaire.

Sans JVN, l'aire de poser doit être choisie et équipée par un orienteur marqueur baliseur (OMB) ou un officier observateur pilote de l'ALAT.

L'aire de poser ne doit comporter aucun obstacle de plus de dix mètres de hauteur dans l'axe d'approche ou de décollage à 200 mètres de part et d'autre du T lumineux, et dans un secteur de 30° de part et d'autre de l'axe de décollage (barre verticale du T).

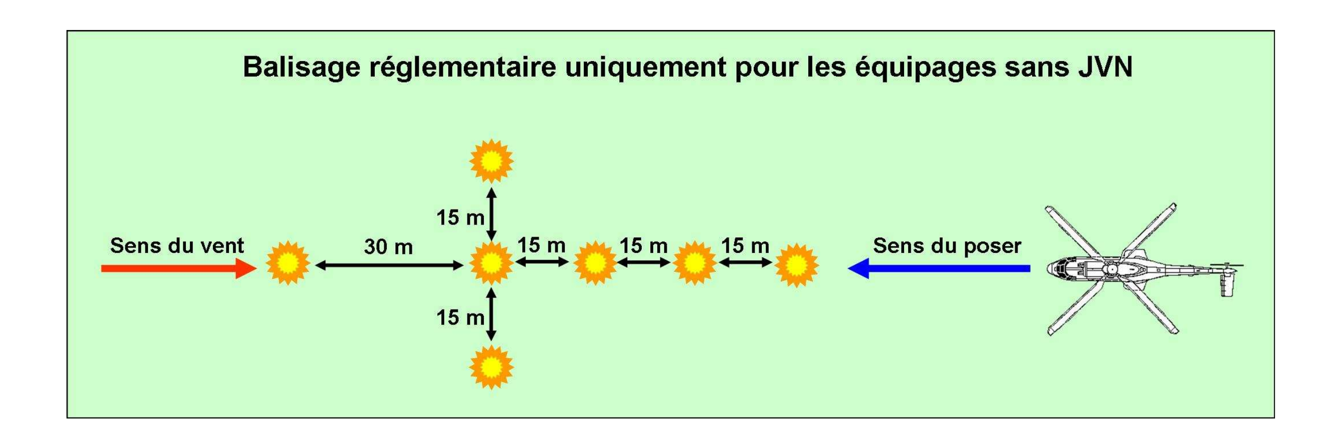
Le sol doit être dur, uni, exempt de végétation haute et ne pas comporter de dévers.

Le balisage de nuit est réalisé au moyen de sept lampes portatives de type MX 290, ancrées au sol.

La barre horizontale du T est placée perpendiculairement à la direction du vent.

La distance entre chaque lampe du T est de quinze mètres ; la distance entre la barre du T et la lampe située en avant de celle-ci est de trente mètres.

Le comptage des lampes est effectué par la même personne.



Chapitre 4 - LE COMBAT DE NUIT : GENERALITES



1 - CARACTERISTIQUES

1.1. ELEMENTS PSYCHOLOGIQUES

De nuit, une troupe peu aguerrie et peu soudée risque de voir son moral et son efficacité opérationnelle entamés (sentiment d'isolement, distorsion de la perception, …).

Pour une troupe bien entraînée, au contraire, la nuit est une arme supplémentaire qui lui permet de tromper la vigilance de l'ennemi et surtout de provoquer la surprise.

1.2. ELEMENTS TECHNIQUES

L'obscurité influence considérablement le combat par :

- - une diminution de l'efficacité du tir ajusté ;
- - une augmentation de l'importance :
  - → du combat rapproché ;
  - → du tir repéré.
- - la difficulté :
  - → du mouvement,
  - → du maintien de la direction et des liaisons ;
  - → du commandement ;
  - → de l'appui des armes ;
  - → du contact.

Les opérations de nuit sont une forme de combat à haut rendement en ce sens qu'elles donnent des résultats analogues à ceux obtenus de jour mais en engageant moins de moyens avec moins de pertes.

L'attaque dans l'obscurité bénéficie du fait que les feux de la défense sont moins efficaces et moins ajustés. Elle a l'avantage de surprendre l'ennemi et de pallier l'insuffisance des appuis de feux disponibles.

La défense est plus délicate : le défenseur ne peut se rendre compte ni des manœuvres de l'assaillant, ni de sa position exacte. En revanche, il a l'avantage de connaître le terrain de l'action, d'évoluer dans un dispositif connu et de disposer de liaisons préétablies.

Le combat de nuit demande des troupes entraînées et aguerries ; la connaissance des spécificités du contexte nocturne et la perception par les combattants de leurs limites physiologiques (résistance à la fatigue et au stress) sont des facteurs clefs de la maîtrise du combat de nuit.

2 - INFLUENCE DE LA NUIT SUR L'EMPLOI DES MOYENS

2.1. LE PERSONNEL

Il doit subir un entraînement poussé dans un double but moral et technique.

- Au point de vue moral, le combattant doit être affranchi du complexe d'infériorité qu'il ressent vis à vis de la nuit.
-
- Au point de vue technique la troupe doit être spécialement entraînée en vue :
- - de la conservation de la direction, de l'ordre et du silence ;
- - de l'efficacité du tir ;
- - de l'observation (l'écoute l'emporte sur la vue, le toucher prend de l'importance).
- - de l'utilisation des appareils de vision nocturne (intensificateurs de lumières, caméras thermiques, éventuellement appareils infrarouges, mais aussi artifices éclairants…).

2.2. L'ARMEMENT

La nuit réduit, voire supprime, en fonction du niveau de luminosité naturelle, les possibilités de tir à vue (sauf les armes munies d'appareil à vision nocturne).

Il y a donc nécessité de recourir :

- - au tir repéré pour les armes en station ;
- - au tir réflexe à courte portée pour l'armement individuel.

2.3. LES VEHICULES

La diminution de la visibilité, l'obligation de recourir au "black-out" ou même aux déplacements tous feux éteints influent considérablement sur les possibilités d'emploi des véhicules.

Dans les cas extrêmes, la vitesse de déplacement sur route peut tomber à 4 ou 5 km/h. On peut recourir au déplacement sur itinéraire balisé. La moyenne devient alors de l'ordre de 20 km/h.

A proximité de l'ennemi, les déplacements des véhicules sont facilement repérables par l'écoute.

2.4. MISE EN ŒUVRE DE MOYENS SPECIAUX

La nuit certains moyens spéciaux facilitent le combat, surtout pour le défenseur.

Ce sont :

- - l’éclairage du terrain par projecteurs ou artifices (en veillant à ne pas être soi-même localisé ou aveuglé…) ;
- - les appareils de vision nocturne.

3 - LES DEPLACEMENTS ET STATIONNEMENTS DE NUIT

Ils permettent de :

- - s'abriter contre l'observation aérienne et terrestre ;
- - réaliser la surprise par le secret des mouvements ;
- - s'adapter aux exigences tactiques du moment (exploitation, repli).

3.1. Les marches de nuit :

Elles s'effectuent dans les conditions identiques aux marches de jour.

Elles s'en distinguent cependant sur la préparation minutieuse :

- - reconnaissance détaillée et jalonnage ou balisage de jour de l'itinéraire et de l'objectif de marche ; à défaut, étude approfondie de la carte et des photos aériennes ;
- - distribution des croquis d'itinéraires à tous les chefs de groupe.
-
- **Ces croquis indiqueront :**
- - la route à suivre ;
- - les points caractéristiques du terrain ;
- - les jonctions de routes et carrefours ;
- - les distances du point initial aux points caractéristiques.
-
- **Dans l'exécution :**
- Les hommes sont allégés au maximum.
- Les équipements sont bien arrimés pour éviter les bruits.
- Les distances entre les hommes et les unités sont réduites.
- La formation, en général colonne double de part et d'autre de la route, est adaptée à la qualité de l'itinéraire et à la situation tactique.
- La vitesse est de l'ordre de 3 km/h sur route et de 1,5 km/h en tout terrain.
- Nécessité d'être en permanence en garde, la nuit n'est pas une garantie de sécurité absolue.
- Imposer le silence et interdire les lumières et cigarettes.
- Utilisation éventuelle de guides connaissant le terrain (toujours escortés…).
-
- **Dans les ordres pour une marche de nuit, on insistera en effet particulièrement sur les points suivants :**
- Concernant l'itinéraire : distribuer des croquis d'itinéraire, les commenter, signaler les particularités du fléchage et du jalonnage prévus.
- Sur les mesures de conservation des liaisons, prévoir :
- - des agents de liaison à envoyer ;
- - des jalonneurs à laisser (qui ?, Au profit de qui ?, mots d'ordre ?, quand finira leur mission ?, conduite à tenir en fin de mission) ;
- - des moyens particuliers prévus (cyalumes, IL…).
- Les mesures de sûreté immédiate (lumières, bruits) et la conduite à tenir en cas de prise à partie (attitude, point de regroupement, …).
- Le réglage des montres.

3.2. Les déplacements en véhicule de nuit :

Les déplacements en véhicule de nuit se caractérisent par un abaissement important des vitesses moyennes, variable selon l'entraînement des conducteurs, les difficultés de l'itinéraire et l'éclairage autorisé.

IL Y A LIEU D'INSISTER SUR LES POINTS SUIVANTS :

- **Dans la préparation :**
- Reconnaissance détaillée de l'itinéraire sur le terrain si possible, sinon sur la carte.
- Etablissement d'un croquis d'itinéraire, distribué à chaque chef de bord.
- Utilisation de jalonneurs et si les consignes ne s'y opposent pas, pancartes lumineuses ou luminescentes.
-
- **Dans l'exécution :**
- Les difficultés résultant de l'obscurité et de la fatigue imposée aux conducteurs exigent une discipline de marche stricte, une surveillance active de tous les cadres, et des conducteurs entraînés qui doivent être relevés toutes les deux heures.
- Les déplacements en véhicule de nuit se différencient suivant le mode d'éclairage utilisé (éclairage normal ou réduit).

Suivant les ordres reçus, l'éclairage réduit consiste :

- - soit à faire rouler la totalité des véhicules en "black-out" ;
- - soit à autoriser quelques rares véhicules déterminés guide de rames et d'éléments à rouler en code, tous les autres étant en black-out ;
- - les distances entre les véhicules sont alors réduites pour permettre aux conducteurs d'apercevoir les balises du véhicule précédent.

Suivant les ordres reçus, l'éclairage réduit consiste :

- - tous feux éteints : dans ce cas, les distances sont encore réduites ;
- - des marques blanches sur les véhicules et au bord des routes permettent de diminuer les risques ;
- - la vitesse peut tomber à 4 ou 5 km/h ;
- - la circulation se fait sur route à sens unique.
- - les coups de phares intempestifs sont à proscrire (éblouissement des hommes et saturation des moyens IL) ;

Précautions à prendre :

Du fait des moyens de détection (radar, IL, bombes éclairantes) et l'action toujours possible des partisans, les déplacements en véhicule de nuit doivent être effectués

en appliquant les mesures de sûreté immédiate dans les conditions analogues à celles de jour (guetteurs, hommes prêts à sauter hors du camion et à se disperser).

En cas de panne, les occupants doivent s'installer en défensive autour de leur véhicule, jusqu'à ce qu'il soit dépanné.

Dans les ordres pour un déplacement en véhicule de nuit, on insistera plus particulièrement sur :

- - l'itinéraire (voir ordres pour une marche de nuit) ;
- - les mesures de liaison (mode d'éclairage autorisé) ;
- - les mesures de sûreté immédiate ;
- - le réglage des montres.

Chapitre 5 - LE COMBAT DEFENSIF DE NUIT



1 - L'INSTALLATION EN DEFENSIVE

Le combat de nuit sur une position défensive, qu'elle soit à densité normale ou sur une large zone d'action, se mène dans des conditions semblables au combat de jour.

Les caractéristiques du combat de nuit déjà étudiées, imposées par l'obscurité, nécessitent une modification totale ou partielle du dispositif défensif de jour pour renforcer certaines parties de la position ou soustraire à l'ennemi des éléments repérés ou trop exposés et pour battre les zones découvertes généralement négligées de jour et favorables pour une attaque de nuit.

- - Le système de guet et d'alerte doit être adapté aux conditions créées par l'obscurité ; au besoin certains éléments pourront être maintenus en alerte.
- - L'envoi de patrouilles fréquentes doit être prévu dans les zones qui de jour étaient tenues par le feu ou seulement surveillées.
- - Des itinéraires d'accès aux positions défensives doivent être reconnus de jour par l'élément réservé, éventuellement amené à soutenir l'action défensive du 1° échelon ; des mesures de coordination minutieuses sont alors arrêtées.
- - Une préparation systématique des tirs repérés des armes d'appui doit être effectuée de jour.
- - Les signaux de déclenchement instantané des tirs prévus d'une part, et des consignes de discipline de feu très strictes pour empêcher l'ouverture massive, sans raison, du feu d'autre part, doivent être connus de tous.
- - Fixer les consignes particulières en cas de nécessité d'éclairement du terrain (l'éclairement peut être conduit de manière centralisée par le SOA par exemple avec 3 tireurs FLG).
- - Indiquer des points et des itinéraires de ralliement faciles à trouver en cas de nécessité de retraite totale ou partielle (appuis mutuels, recueils). Diffuser à tous les échelons un signal de reconnaissance.

Sur une position défensive, la nuit est spécialement mise à profit pour les ravitaillements et pour les relèves.

2 - LA RELEVE DE NUIT

Buts à atteindre :

- - effectuer le remplacement des éléments de 1° échelon rapidement et discrètement ;
- - permettre à l'unité relevante d'être camouflée et prête à combattre dès l'aube et à l'unité relevée d'être hors de vue de l'ennemi.

2.1. PREPARATION

La relève est précédée si possible d'une reconnaissance faite de jour.

Le détachement précurseur qui effectue cette reconnaissance peut utilement comprendre pour une section :

- - le chef de section (à défaut, le sous-officier adjoint) ;
- - un chef de groupe adjoint ou chef de trinôme expérimenté par groupe.

Le CDS précurseur prend contact avec le CDS à relever, étudie le terrain de jour et rassemble les renseignements sur :

- - la mission ;
- - le dispositif ;
- - les consignes ;
- - les aménagements de dispositif en cours (ouvrages, artifices mis en place…)
- - la position exacte de chacun des chefs de groupe au moment de la relève.

2.2. DEROULEMENT DE LA RELEVE

La section relevée doit être aux emplacements de combat pendant la relève avec l’ensemble de ses matériels conditionnés.

La section relevante vient alors doubler sans modification de dispositif la section relevée.

Les consignes sont passées entre les chefs de groupe et les derniers renseignements sont transmis entre les chefs de section et les sous-officiers adjoint.

Quand la relève est terminée, le chef de section rend compte à son commandant d’unité.

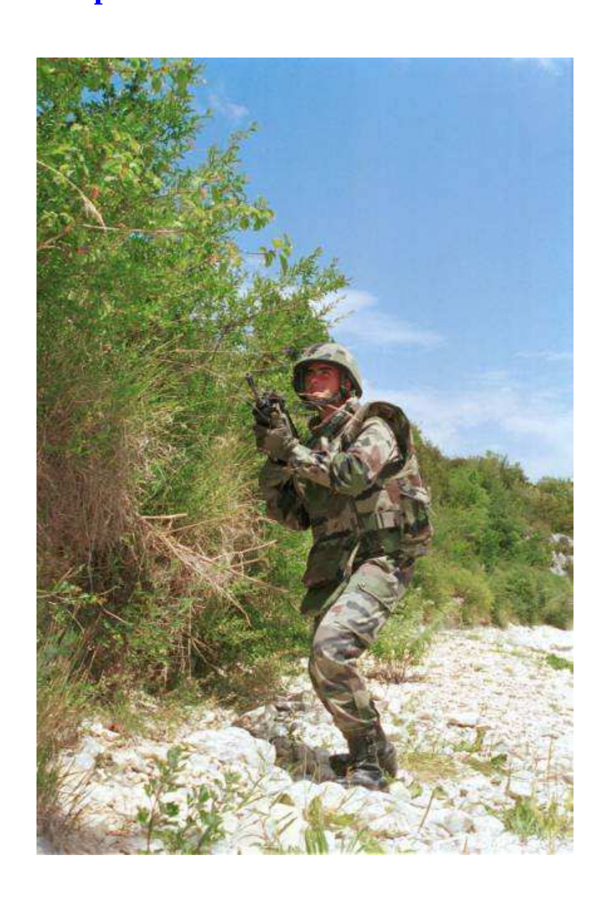
Le chef de section descendant donne alors l’ordre de repli à ses éléments qui quittent les positions de combat et se regroupent en une zone reconnue à l'avance (de jour), si possible par des itinéraires différents de ceux utilisé par la section montante.

Pendant la phase de relève, les chefs d’éléments restent colocalisés, les détails d’exécution étant contrôlés par leurs adjoints respectifs.

En cas d'attaque au cours de la relève, le commandement est toujours assuré par le chef de section descendant.

Quand la relève est terminée, les chefs de section rendent compte à leur commandant d’unité.

Chapitre 6 – LUTTE ANTIAERIENNE DES UNITES TOUTES ARMES



1 - GENERALITES LATTA

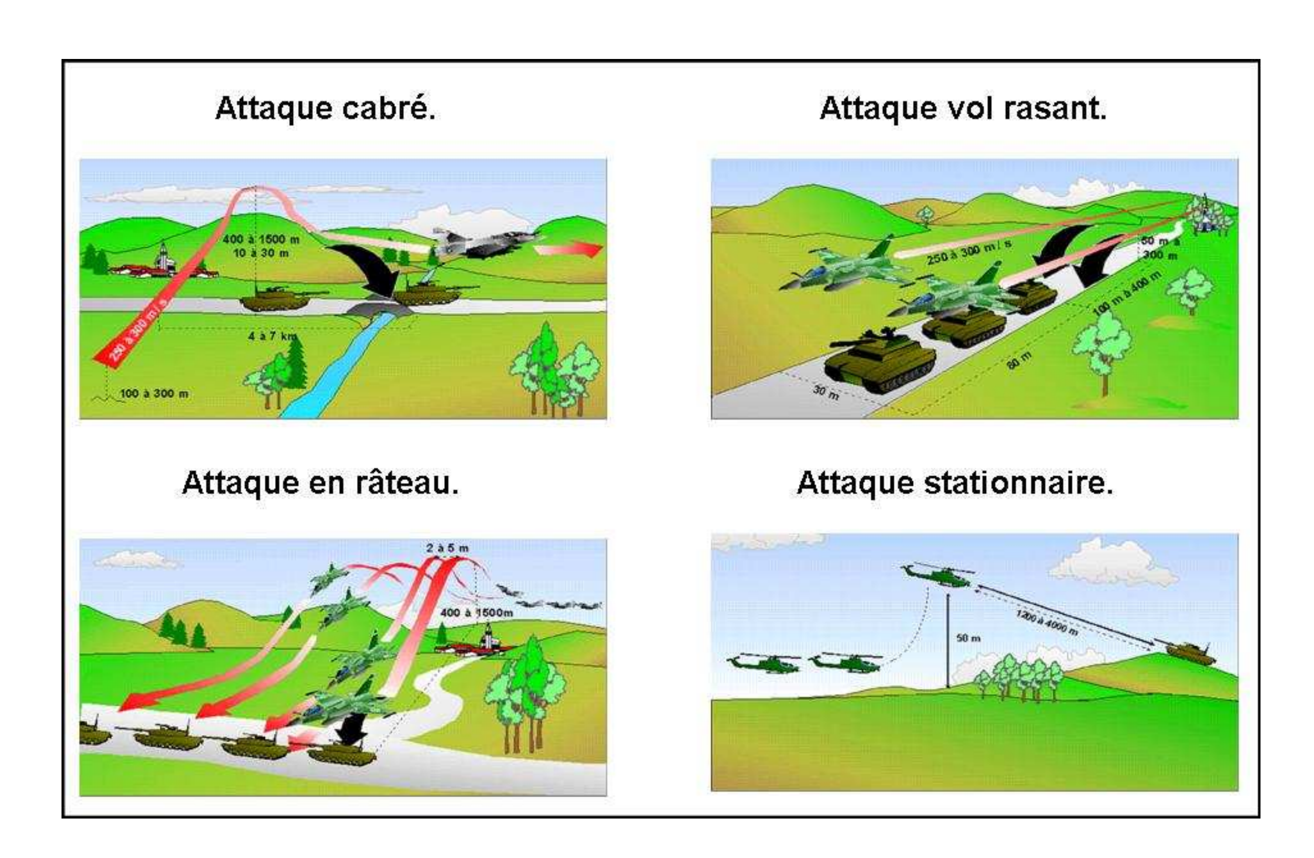
LATTA : lutte antiaérienne des unités toutes armes.

1.1. MISSION

Neutraliser les aéronefs ennemis et créer de véritables zones d'insécurité pour :
- les empêcher d'accomplir leurs missions en condition de vol à basse et très basse altitude,
- les contraindre à prendre de l'altitude et entrer ainsi dans le domaine d'action de l'ASA (ASA: artillerie sol-air).

1.2. POSSIBILITES D'ATTAQUE ENNEMI

Il existe 4 types d'attaque :
- Attaque cabré (avion).
- Attaque vol rasant (avion).
- Attaque en râteau (avion).
- Attaque stationnaire (hélicoptère).



1.3. VULNERABILITE DES AERONEFS

- Pendant l'approche.
- Pendant l'attaque.

1.4. POUR LUTTER CONTRE CET ENNEMI

- Armée de l'air.
- Artillerie sol-air (ASA).
- Canon de 20 m/m et personnel LATTA.

1.5. LES MESURES LATTA

Les mesures passives :
- Discrétion.
- Dispersion.
- Dissimulation.

Les mesures actives :
- Le guet aérien qui comprend la détection, l'alerte et l'identification.
- Réaction à l'attaque soit en ripostant, soit en tentant d'y échapper.

1.6. ORGANISATION DU GUET-ALERTE

- Le guet en déplacement, à l'arrêt ou au contact se fait sur 360°, 24 H sur 24.
- Secteur d'observation d'un combattant : 120°.
- Temps maximum de guet pour un combattant : 30 minutes.
- Le guet se fait loin des sources de bruits.
- Le guetteur transmet l'alerte avant d'identifier.

1.7. MOYENS DE DIFFUSION DE L'ALERTE

Dans les conditions les plus favorables, un avion peut être vu à 6 km.

Un avion volant à 900km/h (250m/s) laisse donc une vingtaine de secondes avant de passer à l'attaque, d'où la nécessité de gagner quelques secondes pour permettre une défense plus efficace.

- Voix.
- Signaux sonores (Sifflet, Sirène, Klaxon, Corne de brume).
- Radio.
- Fanions.

1.8. LES CONSIGNES DE TIRS

Le tir restreint :

Le feu n'est ouvert que sur des aéronefs ou cibles identifiées comme hostiles.

Le tir libre :

Le feu est ouvert sur tout aéronef ou cible non identifié comme ami.

Le tir prescrit :

Le feu n'est ouvert qu'en action d'autodéfense ou en exécution d'un ordre formel.

Le droit à l'auto-défense s'applique quelle que soit la consigne de tir en vigueur.

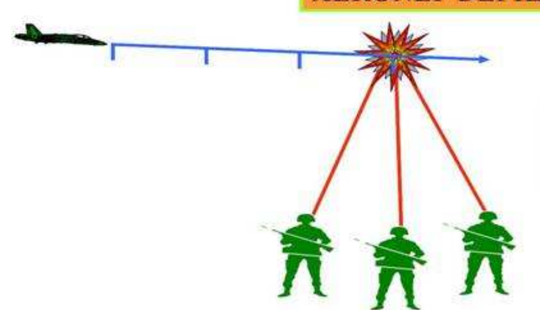
1.9. LES PROCEDES DE TIRS

On ne tire que sur aéronef « DEFILE » et « VIENT » :

- Aéronef vient : tir efficace (1200 m max).
- Aéronef défile : tir possible.
- Aéronef va : tir inefficace.



AERONEF DEFIL LENTEMENT



Tir d’accompagnement constant en avant de l’aéronef qui défile : 3 A 5 LONGUEURS D'AVIONS

AERONEF DEFIL RAPIDEMENT

Tir de barrage en avant de l’aéronef qui défile : 10 LONGUEURS D'AVIONS

